★ SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER ★

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 6-7/94 (7/8) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 15.000 zł

COMPUTER STUDIO

CRITICAL PATH

STARRING EILEEN WEISINGER AS KAT

W CO GRAĆ

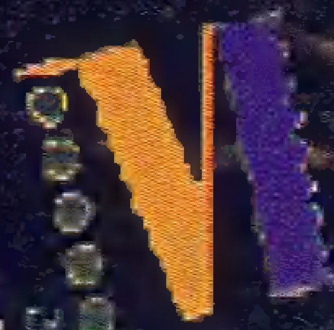
JAK GRAĆ

ISHAR 2
LARRY 6
1869
REBEL ASSAULT
STRIKE COMMANDER
FURY OF FURRIES

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

WINDOWS CD-ROM

MEDIA  VISION

MECHADEUS

„Szukanie Buraków” ★ *Gry: Made in Poland* ★ PERIHELION ★ ELFMANIA ★ RAPTOR ★ C.I.T.Y. 2000

CZEŚĆ!!! Witam jak zwykle bardzo gorąco – wakacyjnie. Tradycyjnie każdy numer niesie coś nowego i tak jest tym razem. W tym wydaniu „GK" zrezygnowaliśmy z rubryki – „Kramik z krążkami CD". Tak duża dawka CD była dla większości Czytelników nie do strawienia, zatem znacznie ograniczyliśmy opisy na CD, ale ostatecznie z nich nie zrezygnowaliśmy. Na osłodę posiadaczom CD-ROMów mogę obiecać, że nie zapomnimy o Was i już w następnym numerze czeka Was miła niespodzianka.

Niestety w tym numerze nie zmieścił się także artykuł z cyklu „Komputery kontra konsole". Przygotowaliśmy wiele ciekawostek ze świata gier wideo – opisów nowych maszynek do gier i programów do nich, ale to wszystko znajdzie się w następnym numerze. Serdecznie dziękuję użytkownikom konsol 3DO, którzy czynnie włączyli się do wzbogacenia naszej rubryki o informacje o tej nowej maszynce.

Z innych spraw, warto wspomnieć o konkursach, które z braku miejsca, tym razem zostały gdzieś upchnięte między tekstami, ale początki są zawsze trudne. Konkursy na stałe już zagoszczą na naszych łamach, a zanosi się na to, że nagrody będą coraz bardziej atrakcyjne. Zachęcamy więc do wspólnej zabawy.

Marek Suchocki

SPIS TREŚCI

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

ŁO...

Tester Bullfroga Alex Trowers przy swoim warsztacie pracy.



Lubisz grać? Głupie pytanie – jasne, że lubisz. Gdyby tylko nie te ciągłe boje o prawo zasiadania przy komputerze: „odrób lekcje, posprzątaj, zrób przerwę, bo popsujesz sobie oczy..." Prawie każdy gracz musi wysłuchiwać na okrągło podobnych tekstów. Więc wyobraź sobie teraz sytuację, kiedy nikt nie przeszkadza Ci w zabawie. Przeciwnie, masz swobodny dostęp do komputera i przez kilka godzin dziennie nic, tylko grasz, grasz i grasz. A na dodatek dostajesz jeszcze za to pieniądze! Niemożliwe? Możliwe, jak najbardziej, ale... No tak, zawsze musi być jakieś „ale", cudów przecież nie ma (a może są).

Po co szukać „buraka"?

Najpierw wyjaśnijmy sobie pojęcie „buraka" – właśnie tego w cudzysłowie. Przede wszystkim „buraka" nie należy mylić z buractwem jako takim; jedyne, co łączy oba pojęcia, to fakt, że zarówno z buractwem, jak i z „burakami" należy walczyć. Komputerowy „burak" to taki chochlik, drobny błąd w programie, który nie został w porę zauważony przez programistów i kiedy gra znajdzie się na rynku, może się okazać, że właśnie ten jeden drobiazg psuje całą zabawę. Dotyczy to nie tylko nabywców programu, ale także (może nawet bardziej) jego autorów, którzy po wielu miesiącach pracy dowiadują się, że w ich grze są jakieś usterki. Sam fakt, że jakiś program ma błędy, nie jest jeszcze katastrofą. Niemal we wszystkich programach tkwią jakieś błędy, cała rzecz w tym, żeby je wyłapać i zlikwidować, zanim program zostanie skierowany do sprzedaży. Dlatego też firmy software'owe, przygotowując do wydania nową grę, dużo czasu poświęcają na jej dokładne przetestowanie, chcąc upewnić się, że nie ocalał w niej ani jeden „burak". A cóż to znaczy dokładnie przetestować grę? To znaczy mniej więcej tyle, że trzeba w nią grać, grać i grać... Do oporu!

W dzisiejszych czasach testowanie gier komputerowych staje się powoli normalnym zawodem, choć testera gier trudno uznać za normalnego gracza, ale jeszcze do tego wrócimy.

Firmy software'owe rozwiązują tę sprawę na różne sposoby: w US Gold zatrudnionych jest na stałe aż dwunastu testerów, do tego dochodzi duża liczba osób spoza firmy, którzy dorywczo zajmują się testowaniem gier. Firma Codemasters zatrudnia tylko dwóch testerów na pełnych etatach, pozostali to młodzi sympatycy, członkowie Klubu Dizzy'ego, którzy wspomagają firmę w testowaniu nowych gier. Jeszcze inaczej zrobiono w Digital Integration; tam nie ma nikogo na stałym etacie, testerami są dosłownie wszyscy pracownicy firmy, od programistów, po personel administracyjny. Trudno w tej dziedzinie o idealne rozwiązanie. W miarę jak gry stają się coraz bardziej złożone, coraz pilniejsza jest potrzeba profesjonalnego ich sprawdzania. Tylko skąd wytrzasnąć zawodowego testera? Jasne, prawie każdy chłopak natychmiast zgodziłby się na taką posadę, ale przecież nikt nie zatrudni na ośmiogodzinny

Nie mają łatwego życia testerzy gier strategicznych, ekonomicznych i symulatorów.



CIVILIZATION



DUNA

WCY „BURAKÓW”

czyli, jak zawodowo bawić się grami

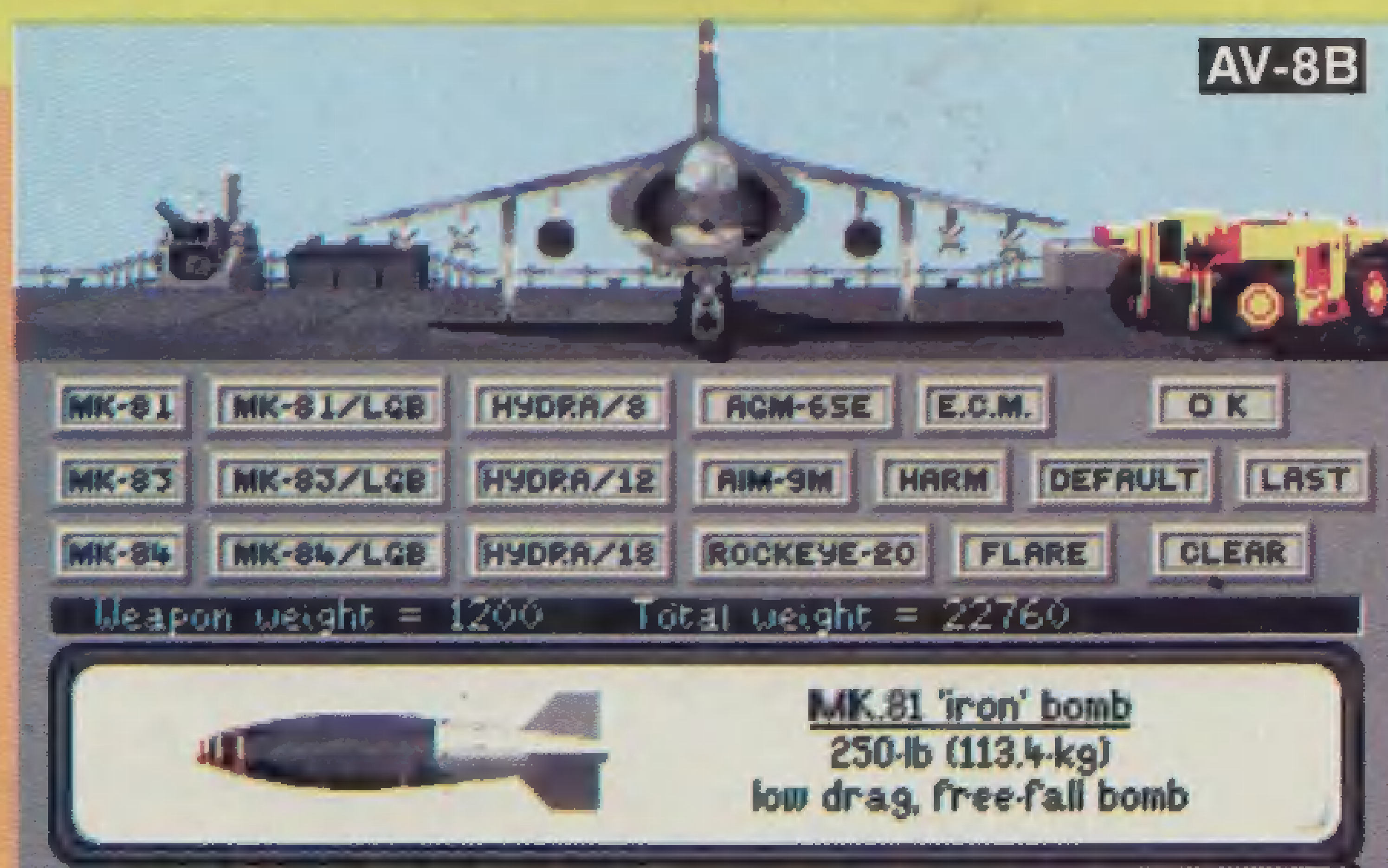


Podstawowe narzędzie pracy każdego łowcy „buraków”

etat ucznia z podstawówki czy liceum. Z kolei osoby dorosłe rzadko decydują się na taki zawód, przez wielu uznawany za kompletnie niepoważny. Utrzymywać się z kiwania joystickiem?! Bez sensu! Dlatego też firmy software'owe próbują różnych pośrednich rozwiązań, jak firma Codemasters. Jednak bliski już jest czas, kiedy testowanie gier powszechnie stanie się profesjonalnym zajęciem.

Jak szukać „buraka”?

Skoro stwierdziłem, że testera gier trudno uznać za normalnego gracza, to wypada jakoś to udowodnić. Z tym akurat nie ma problemu, gdyż sprawdzenie, czy program działa bezbłędnie czy też nie, jest zwyczajnie ciężką pracą. Nie wystarczy pobawić się grą przez kilka godzin i powiedzieć – „wygląda na to, że wszystko jest OK” – każdy by tak chciał. A tu trzeba krok po kroku sprawdzić co się tylko da. Praca testerów dzieli się na dwa główne etapy: najpierw gra przechodzi tzw. Test Alfa (pogłoski, jakoby to Alf wymyślił ten test nie zostały potwierdzone). Dzieje się to w momencie, gdy prace nad grą nie są jeszcze bardzo zaawansowane. Sprawdza się podstawowe funkcje – czy sprite'y dobrze reagują na ruch drążka, jak działa animacja i dźwięk, czy level daje się ukończyć i tak dalej. Tu można jeszcze sporo zmienić w grze, nawet wprowadzić do niej nowe elementy. Drugim etapem jest Test Beta, czyli wyłapywanie „buraków” z całkiem już gotowej gry. Można wyodrębnić ich kilka odmian. Pospolitym „burakiem” jest błąd w programowaniu; jakaś źle napisana procedurka, która wykonuje się w wyjątkowych okolicznościach i dlatego została przeoczona. W końcu jednak te okoliczności zdarzą się i będzie nieszczęście – w skrajnych przypadkach gra się wręcz zawiesi. Inny „burak” polega na złym dobraniu parametrów, na przykład w grze strategicznej czy handlowej, przez co chwilami staje się ona zbyt trudna, zbyt łatwa lub – co najgorsze – nielogiczna. Może się też przytrafić, że twórca gry nie przewidział wszystkich wariantów jej rozwoju. Częstym objawem tego „buraka” jest nagłe zgłupienie programu, kiedy grający zrobi coś, czego (zdaniem autora gry) zrobić nie powinien.



Jedynym skutecznym sposobem na upewnienie się, że gra jest wolna od takich usterek, jest męczenie jej na wszelkie sposoby. Pete Smith, jeden z testerów pracujących dla US Gold, przez wiele tygodni, dzień w dzień, po kilka godzin testował na komputerze PC „Street Fightera 2”. Gra była szykowana jako wielki przebój i nie mogło być mowy o wypuszczeniu jej z jakimiś ukrytymi wadami. Po takiej dawce karate można poczuć na długo obrzydzenie do jakichkolwiek gier. Jakby tego było mało, trzeba przetestować tę samą grę w jej wersjach na wszystkie komputery. Tu nie ma klanowego podziału – „ja testuję na Pecece, ty na Amidze”. Pete Smith po zakończeniu pracy nad pecetowską wersją „Street Fightera 2”, przesiadł się na Amigę, potem Atari ST i zaczął zabawę(?!?!) od nowa. A przecież możliwych formatów jest jeszcze więcej: Apple, Sega, Nintendo, żeby wymienić najpopularniejsze. Zawód testera „demokratyzuje” rynek komputerów – do gry na każdą maszynę trzeba podejść z jednakową skrupulatnością i nie ma tu mowy o jakiś szowinizmach i uprzedzeniach do konkretnych typów komputerów.

Jak znaleźć „buraka”?

Jeśli dotąd sądziłeś, że zajęcie testera gier jest czystą rozrywką, to myślę, że teraz nieco





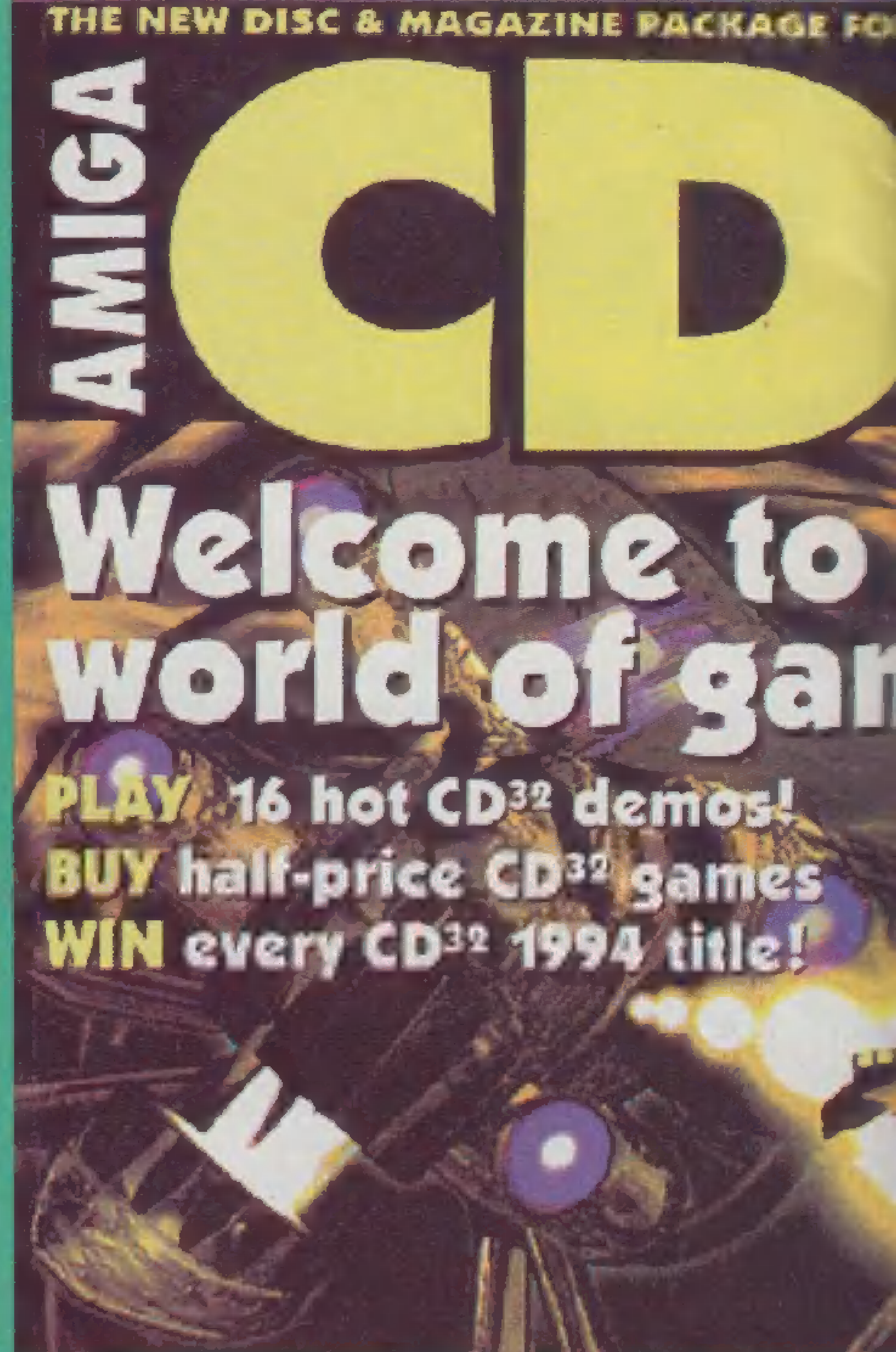
zrewidowałeś swój pogląd. Ale też nie należy popadać w skrajności. Osoby pracujące w charakterze testerów, jak Pete Smith i Ravi Chopra z US Gold, czy Russell Allock z Digital Integration twierdzą, że to wspaniale móc zajmować się grami komputerowymi, nawet jeśli jest to czasami monotonne i trochę... męczące. Mają wgląd w inne projekty swojej firmy, odpowiadają też za kontakty z klientami, a niektórzy z nich stają się sławni, np. Ravi Chopra występuje w programie „Games World", nadawanym przez stację Sky ONE (niestety w ubiegłym roku zakodowaną). Może wyda się to zaskakujące, ale żeby zostać dobrym testerem gier komputerowych, nie wystarczy po prostu lubić grać.

Potrzebny jest jeszcze... talent do wyszukiwania „buraków", pomysłowość w sprawdzaniu gry. Oto, jak Martin Smith, pracujący dla US Gold, opowiada o swojej pracy nad słynną grą „Legend of Valour": „Wybrałem się na łowy po mieście; polowałem na ptaki, które latały wszędzie dookoła. Kiedy nałapałem ich już dużo, zanosiłem je do pokoju hotelowego, gdzie byłem zameldowany. W końcu po pokoju fruwało jakieś 30 czy 40 ptaków. Wtedy okazywało się, że jeśli w tym pomieszczeniu podniesiesz jakiś przedmiot, a następnie porzucisz go, przedmiot ten zwyczajnie zniknie – z powodu jakiegoś błędu. Nikt nie potrafił dojść, dlaczego tak się dzieje, ale zauważyłem, że być może zależy to od ilości ptaków w pokoju. W grze każdy z nich był tylko jeszcze jednym przedmiotem, jak sól, skała, czy cokolwiek. Okazało się, że gdy w jednym miejscu znajdzie się bardzo wiele obiektów, program zaczyna je gubić". Jak widać, testując grę, trzeba być bardzo dociekliwym i robić różne dziwne rzeczy, które normalnemu graczowi nie powinny przyjść do głowy. Z drugiej strony zwykle te najdziwniejsze rzeczy wymyślają właśnie gracze – z czystej ciekawości, albo żeby przechytrzyć program. W ten sposób mogą wyjść nawet najdrobniejsze błędy w grze, trzeba się więc przed nimi uchronić na ile to możliwe. Jedynym sposobem dowiedzenia się, czy symulator lotu nie ma wad, jest wykonanie każdej misji po kilkanaście razy, na różne sposoby. Rozbudowane gry przygodowe wymagają wielokrotnego sprawdzania różnych wariantów „co będzie, jeśli zrobię tak zamiast tak". Nie mają łatwego życia testerzy gier strategicznych, handlowych, a nawet zręcznościowych, czego dowodzi przykład „Street Fightera 2". Jeśli wziąć pod uwagę, że obecnie tworzone gry wykazują coraz wyższy stopień komplikacji, to testowanie programów należy traktować jako zawód z dużą przyszłością. Mimo wielotygodniowego „prania" gry i sprawdzania każdego szczegółu, może się chyba zdarzyć, że gdzieś tam jakiś „burak" zostanie i da o sobie znać podczas zabawy? Oczywiście, że tak – nobody's perfect. Tyle, że w polskich realiach polowanie na „buraki" jest utrudnione z bardzo prostego powodu. Otóż większość gier komputerowych w naszym kraju to najzwyczajniejsze „piraty". Jeśli więc używamy złamanej gry, to może ona mieć usterki spowodowane przez hackera, a nie programistę. Mało tego, niektóre firmy z powodzeniem zastawiają na piratów pułapki, sprawiając, że pozornie „prawidłowo" ukradziona gra, nie nadaje się do dłuższej zabawy. Celuje w tym zwłaszcza firma MicroProse, ale i inne potrafią wystrychnąć piratów na dudka. Korzystający z „pirata" – „Railroad Tycoon" mogą sobie grać normalnie, ale jeśli idzie o pociągi, to często i gęsto zdarza się, że są tylko dwa składy. Dlaczego? Odpowiedz sobie sam! Wniosek – w miarę możności korzystać z legalnych kopii, ale to też nie stanowi gwarancji poprawności działania programu, choć w „oryginałach" też można znaleźć jakiegoś „buraka". Grą, która ma bez wątpienia sporo „firmowych buraków" jest słynny „Kick Off 2". Najbardziej widoczny błąd znalazł się w wersji „The Final Whistle", gdzie autorzy zdecydowali się na wprowadzenie przepisu o spalonym. Zrobili to tak nieudolnie, że spalony z „The Final Whistle" nie ma nic wspólnego z prawdziwym przepisem – przy odpowiednio ustawionej taktyce jest odgwizdywany nawet po podaniu z rzutu rożnego! Drugi, raczej śmieszny błąd, może przytrafić się podczas gry w „KO2" na śliskiej nawierzchni: zdarzyło mi się widzieć jak bramkarz, chwyciwszy piłkę, wyjeżdża z nią poza pole karne, po czym... wraca spokojnie pod bramkę i gra toczy się dalej jakby nigdy nic. Innych „buraków" poszukajcie sobie sami. Trzeba do tego niemałej wytrwałości w graniu, to prawda. No i nikt Wam grosza (centa?) nie zapłaci za dobrze odwaloną robotę. Ale co to za przyjemność poczuć się choć na krótko profesjonalnym testerem gier – nieprawdaż?

Z moich obserwacji wynika, że chyba dość kiepsko sprawują się testerzy z Origin. W oryginalnej wersji gry „Ultima VII – The Black Gate" jest „buraczysko", które wręcz uniemożliwia ukończenie gry, ale cóż to za przeszkoda dla prawdziwych miłośników „Ultim" – wystarczy, sobie znanymi sposobami, ściągnąć „pirata" ze Stanów (koniecznie stamtąd) i gierkę da się bez problemów ukończyć. A swoją drogą, czy to nie zakrawa na kpinę, że po wielu latach rozpasanego piractwa, gdy wreszcie „znormalniało", za ciężkie pieniądze nabywamy „oryginały" i okazuje się, że są one „zaburaczone".

■ **Bilbo**





Dość opornie i powoli, ale jednak, na rynkach zachodnich Amiga CD32 zdobywa sobie coraz większą popularność. Te stosunkowo nowe konsole zostały dostrzeżone przez wydawców prasy komputerowej już dość dawno i stąd w pismach Amigowskich ten temat przewijał się dość często. Jednak ostatnio na rynku brytyjskim pojawiły się, aż trzy nowe tytuły z których każdy poświęcony jest w całości tylko CD32. Świadczy to dobitnie o sukcesie i ugruntowaniu się nowej maszynki na rynku gier video.

Dzięki uprzejmości firmy „Hegatar Computing" miałem możliwość zapoznać się z pierwszym numerem pisma zatytułowanego po prostu „Amiga CD32". Przyznam szczerze, że sama konsola CD32, którą miałem okazję testować wcześniej nie zrobiła na mnie dobrego wrażenia. Cóż zresztą mówić o ocenie jakiejś „maszynki do grania" skoro

• Standard 3DO, dotychczas reprezentowany na rynku jedynie przez konsolę firmy Panasonic FZ-1 REAL, tak naprawdę jest technologią licencyjną. Prawo do produkcji urządzeń korzystających z tego standardu mają, oprócz Panasonica, również tacy potentaci jak Sanyo, AT & T, Goldstar i Samsung. Niewykluczone, że w krótkim czasie trafią na rynek alternatywne modele 3DO.

• Europejska premiera konsoli 3DO została na razie przesunięta na wrzesień. Początkowo planowano inaugurację europejską na wiosnę, ale okazało się to dla producenta planem zbyt ambitnym. Na razie całe siły firmy Panasonic poświęcane są podbojowi rynku japońskiego i amerykańskiego. 3DO i Creative Labs prowadzą obecnie prace wstępne nad wewnętrzną kartą 3DO do IBM PC. Dotychczas w Europie dostępne są jedynie modele „amerykańskie" pracujące w standardzie NTSC.

• Europejska premiera konsoli „Jaguar" firmy Atari została na razie przesunięta na wrzesień. Początkowo planowano inaugurację europejską na wiosnę, ale okazało się to dla producenta planem zbyt ambitnym. Na razie całe siły firmy poświęcane są na nasycenie rynku amerykańskiego. Cała produkcja do lipca została sprzedana na pniu. Atari i IBM prowadzą obecnie prace wstępne nad wewnętrzną kartą „Jaguar" do IBM PC.

Recenzja pisma

oprogramowania do niej (przynajmniej na polskim rynku), jak na lekarstwo. Stąd też po tym nowym czasopiśmie nie obiecywałem sobie zbyt wiele, a „na dzień dobry" byłem już do niego nastawiony dość sceptycznie. Ale nie uprzedzajmy wypadków.

Na moim biurku wylądowały trzy czasopisma, a były to: „Amiga Action", „PC Review" i wspomniana „Amiga CD32". To ostatnie zostawiłem sobie jako przymusowy deser. Sięgnąłem najpierw po „Amiga Action" pismo z którym czuje się związany niejako emocjonalnie, gdyż było to pierwsze zachodnie czasopismo komputerowe z jakim w ogóle się zetknąłem, a było to ho, ho, ładnych parę latek temu. „Amigę Action" oglądało się wtedy delikatnie, z czcią i namaszczeniem, jak jakąś drogocenną relikwię, a achów i ochów było przy tym co niemiara. Była to wówczas dla większości braci komputerowej jedyna furtka w wielki świat. Człowiek wgapiał się wówczas z zapartym tchem w setki kolorowych zdjęć, brnąc wciąż głębiej i głębiej w bajeczny świat gier komputerowych. To wszystko mamy już jednak za sobą, gdyż cały „zgniły zachód" przeniósł się dziś na wschód i jakaś zwykła „Amiga Action" nie może dziś wzbudzać takich szalonych emocji jak przed laty. Ot, zwykłe, kolorowe pisemko na dobrym poziomie wydawniczym. Jak bardzo zwykłe i przeciętnie mogłem się dopiero przekonać na własne oczy, przerzucając stronę po stronie tego niegdysiejszego giganta. To już nie to! Nie ten skład, nie ten layout, nie te bajerki co kiedyś. Z każdej strony zionie nudą – opisów nowych gier, jak na lekarstwo, jeśli już coś się trafi, to najwyżej platformówka podobna do innej znanej już platformówki, a różnice polegają z grubsza rzecz biorąc na wizerunku głównego bohatera. Przeglądając „Amigę Action" nie sposób nie oprzeć się wrażeniu, że Amiga, jako taka przeżywa głęboki kryzys. Wielkie firmy software'owe coraz rzadziej wypuszczają ciekawe gierki, uciekając na PeCeta. Nie ma więc o czym pisać w „Amiga Action". Moje odczucia spotęgowała lektura najnowszego „PC Review", w którym aż roi się od nowości, ciekawostek, zapowiedzi, recenzji nowych gier. Pismo jest, aż przeładowane ciekawymi wywiadami, reportażami itd. Przerwałem lekturę „PC Rewiev" i z ciężkim westchnieniem spojrzałem na moją wysłużoną już „Amisię" i głaszcząc ją czule po klawiaturce pomyślałem sobie – czas na emeryturkę staruszko. Z takim też nastawieniem wziąłem do ręki nowe pismo z rodziny Amiga...

Rzut okiem na okładkę i... niekłamany zachwyt. Fachowo i profesjonalnie wykonana okładka zawsze wzbudza mój szacunek. Dalej też jest zupełnie nieźle. Ponad setka kolorowych stron, o niebanalnych układach zdjęć i tekstu przykuwa wzrok. Na początku, chyba że trzy razy pod rząd, zerka na nas uśmiechnięty brodacz, wprowadzając od razu sielską atmosferę. Już nawet nie czytając tekstu pod tymi fotografiami, wiemy od razu co nam ma do zakomunikowania – spoko Panowie, Amiga ma się dobrze i jeszcze dobrych parę latek będziemy w czołówce. Tak też jest w istocie. Ten uśmiechnięty brodacz okazał się być szefem marketingu na Wlk. Brytanię. Tam, jak niektórym wiadomo, „rodzinka Commodore" zadomowiła się na dobre. Bardzo dobrze sprzedaje się więc najmłodsze dziecko „komodorka" – CD32. Grubas ma więc powody do zadowolenia, a jego szczery uśmiech może zmylić nawet niejednego wyjadacza. Patrząc na te radosne fotki zapominamy zupełnie o tym, że firma Commodore już ledwo zipie (a z ostatnich doniesień wynika, że już nawet wyzionęła), zdaje się, że wszystko jest OK i niebawem nowa konsola podbije świat. Duże brawa należą się wydawcom pisma za ich „radosną twórczość" (bez złośliwości). To nowe pismo z czystym sumieniem mogę polecić wszystkim miłośnikom Amigi i to bez względu na to, czy zamierzają kiedyś wejść w posiadanie CD32, czy też nie. Każdy zagorzały „Amiger" przeglądając to czasopisma dostaje skrzydeł. Okazuje się, że w temacie Amiga wciąż dużo się dzieje. Są nowości, są zapowiedzi, mnóstwo recenzji programów starszych i nowszych – same hity, tu nie ma miejsca na lipę! Recenzowane są takie gry jak: „TFX", „Microcosm", „Lotus Trilogy", „Defender of the Crown 2" i wiele innych. Wszystkie „wdzięczą" się do nas wspaniałymi zdjęciami, zbierają pochwały – podbijają skołatane serca Amigowców, którzy zakrzyczani trochę przez „niebieskich" zaczęli już powątpiewać w możliwości swojego wspaniałego komputera. Nie łamcie się chłopaki! Na chandrę najlepsza jest – „Amiga 32CD". Szkoda tylko, że jest to kwartalnik, ale lepszy rydz, niż nic!

■ MS

14 Feature CD32

The shape of t

Making Microcosm

WORLD CUP USA '94, US Gold

Amerykańska firma wydawnicza US Gold powoli zdobywa sobie wyłączność na gry towarzyszące wielkim imprezom sportowym. Nie tak dawno gra „Winter Olympics" była dzięki wygranemu przetargowi jedyną grą, która mogła legalnie wykorzystywać oficjalną symbolikę igrzysk w Lillehammer. Zbliża się druga z tegorocznych wielkich imprez sportowych i ponownie przetarg na wykorzystanie symboliki tej imprezy wygrała US Gold. Mówiąc o imprezie, mam na myśli oczywiście Mistrzostwa świata w Piłce Nożnej, a gra nosi tytuł „World Cup USA '94". W chwili, gdy piszę te słowa, gra nie jest jeszcze dostępna w handlu, ale to nic dziwnego. Marketingowcy z US Gold zdają sobie sprawę, że wybranie odpowiedniego momentu na premierę gry, to połowa sukcesu. „Winter Olympics" trafiła do sprzedaży na miesiąc przed inauguracją igrzysk, podobnie będzie zapewne z „World Cup". Wiadomo już, że w grze występują reprezentacje wszystkich rzeczywistych uczestników Mistrzostw i nawet na grupy podzielone są zgodnie z rzeczywistością.

Gra dysponuje wysokiej klasy grafiką i dobrze dopracowaną animacją, tak że na pewno stanie się wielką frajdą dla wszystkich miłośników „piłki kopanej".

Gra dostępna będzie dla następujących maszyn: MEGA-CD, MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM, GAME GEAR, SUPER NINTENDO, GAME BOY, AMIGA, IBM PC, DC-ROM.

■ LSK

U.S. GOLD

WorldCupUSA94

NOWOŚCI

IBM PC ★ AMIGA

CZY WIECIE ŻE ...

• Strategic Simulations Inc. (SSI) i TSR Inc. ogłosiły, że TSR nie przedłuży umowy na wyłączność z SSI. Szef SSI, Joel Billings oznajmił przy tym, że SSI ma już zespół doświadczonych autorów i zamierza mocniej wejść w rynek gier Role-Playing. Z kolei Willard Martens, szef TSR wyjaśnił, że jego zespół programistów zacznie wydawać nowe tytuły, już pod etykietą TSR, w 1995 r.

Umowa nie przestaje jednak działać natychmiast. Firma TSR zobowiązała się, że w 1994 r. opracuje dla SSI jeszcze kilka gier AD&D (Advanced Dungeons & Dragons). Są to „Ravenloft: Strahd's Possesion", „Al-Qadim: The Genie's Curse", „Dark Sun II: Wake of Ravager" oraz „Menzoberranzan". Niektóre z tych tytułów już się ukazały, a inne są dopiero zapowiadane.

• Activision ogłosiła, że zamierza zacząć produkcję i wydawanie interaktywnych dreszczowców szpiegowskich, przy ścisłej współpracy z Williamem Colby, byłym dyrektorem CIA. Na początku przyszłego roku powinny ukazać się pierwsze tytuły z tego cyklu, równocześnie w wersjach na PC-CD ROM i Macintosha. Jak twierdzą wtajemniczeni, nowa seria gier ma mieć wszystkie cechy charakterystyczne dla dobrego filmu, profesjonalnych aktorów, dobrą muzykę filmową oraz ciekawe scenariusze pisane przez znanych scenarzystów filmowych.

• Miłośnikom „Betrayal at Krondor" długo jeszcze przyjdzie poczekać na następną grę z tego cyklu. Prace nad następcą „Krondora" – „Thief of Dreams" zostały obecnie przerwane, gdyż zdaniem kierownictwa Dynamix nie rokowały powtórzenia sukcesu „Krondora".

• W najbliższym czasie na rynek trafi nowy produkt firmy SSG – „Warlords 2 – Scenario Builder". Pozwoli on na dowolne projektowanie grafiki do „Warlords 2", włącznie ze zmianą wyglądu wszystkich jednostek bojowych i miast, a także zmianę ustawienia wielu parametrów gry. Drugim takim pakietem tej samej firmy jest „Carriers At War – Construction Kit". Nabycie tych pakietów ma jeszcze jedną zaletę, po ich zainstalowaniu posiadana przez nas wersja gry oryginalnej zostaje automatycznie zaktualizowana do najnowszej wersji (w przypadku „Warlords 2 będzie to wersja 1.02a).

• Cryo Ltd, znana choćby z gry „DUNE", pracuje obecnie na zlecenie Virgin Games nad nową grą przygodowo-strategiczną. Roboczy tytuł gry to „Lost Eden" (Raj utracony). Akcja toczy się w za- ►



FORMULA 1





Nieoczekiwanie i bez wielkiego rozgłosu pojawił się mały programik grupy Domark Group Ltd. Jest to kolejny „symulator" formuły 1. Z racji swojej objętości – 3 MB – nie jest to gra na miarę naszych oczekiwań, może jednak wciągnąć na krótki okres czasu, powiedzmy półtorej godziny, ale co potem?! W tej kategorii programów w dalszym ciągu faworytem jest oczywiście „Formula One Grand Prix" opracowana przez MicroProse.

Wymagania sprzętowe:
PC 386, 2 MB RAM, VGA

MR. NUTZ

Na Planecie Orzeszków Ziemnych wylądowała ekspedycja Kurczaków–Robotów. Ale planeta nie jest bezbronna! Dysponuje jedną tajną bronią, a jest nią Super Wiewiórka Ziemna (daleki kuzyn Chipa i Dale'a) – Mr. Nutz, która natychmiast rusza do walki z najeźdźcami z kosmosu.

Taka jest w skrócie fabuła najnowszej gry platformowej firmy Ocean. Wprawdzie w początkowej fazie gry można odnieść mylne wrażenie, że nie mamy do czynienia z platformówką, a z jakąś prościutką gierką adventure adresowaną do dzieci. Jednak w miarę postępów w grze akcja zmienia się radykalnie i nie mamy już wątpliwości, że to klasyczna platformówka.

Bohater gry jest niezwykle sympatyczny, a jego przeciwnicy też nie wyglądają zbyt niebezpiecznie. Sterowanie Wiewiórką ogranicza się do biegów i skoków nie jest więc zbyt skomplikowane. Do zniszczenia przeciwnika wystarczy wskoczyć mu na głowę. Natomiast Mr. Nutz ma wbudowany pewien rodzaj „nieśmiertelności". Rozwiązano to bardzo dowcipnie. Gdy bohater otrzyma trafienie, to spada jedna z umieszczonych u góry ekranu wiewiórczych główek symbolizujących liczbę „żyć" bohatera. Ale utrata ta nie jest ostateczna, główka jeszcze przez jakiś czas podskakuje po ekranie. Jeśli nasz bohater zdąży ją złapać, zanim ostatecznie zniknie z ekranu, to główka grzecznie wraca na swoje miejsce, a bohater nie traci „życia". Całe ryzyko polega na tym, że podczas pogoni za podskakującą główką bohater może otrzymać kolejne trafienia...



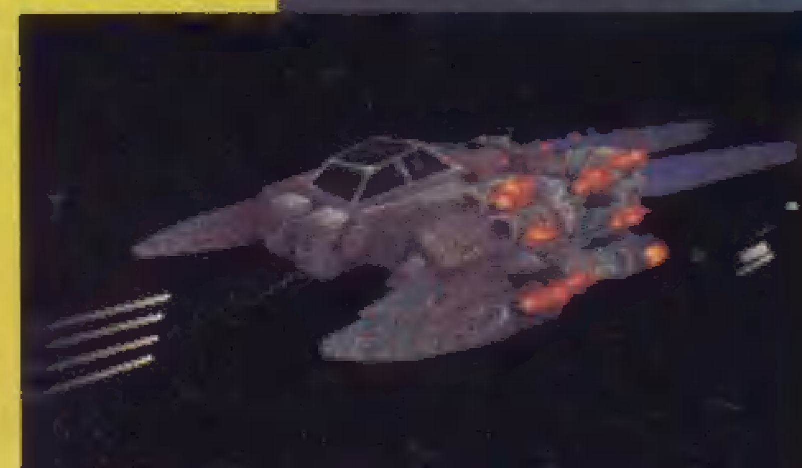
Gra jest sympatyczna i nieźle wykonana, a jej największą zaletą jest to, że praktycznie można uruchomić ją na każdym modelu Amigi.

RAPTOR

Od dawien dawna nie było na PeCeta żadnej porządnej strzelaninki. Już powoli zacząłem zastanawiać się nad kupnem Amigi... gdy nagle zbawienie spadło prosto z nieba. Tak, wybawieniem dla mnie był Raptor. Jest to taka fajna gra, w której jest jeden określony cel: rozwalić wszystko, co stanie Ci na drodze. Czyli jak to mówią, lecisz i strzelasz. Typowa strzelaninka w której Twoim jedynym celem jest rozwalenie wszystkiego i dotarcie do następnego levelu. Kolejny produkt firmy Apogee software podkreśla jej wysoką pozycję na rynku gier zręcznościowych. Gra utrzymana jest w stylu legendarnego już „Sviv" na Amigę.

Wymagania sprzętowe:
PC 386, 2 MB RAM, VGA

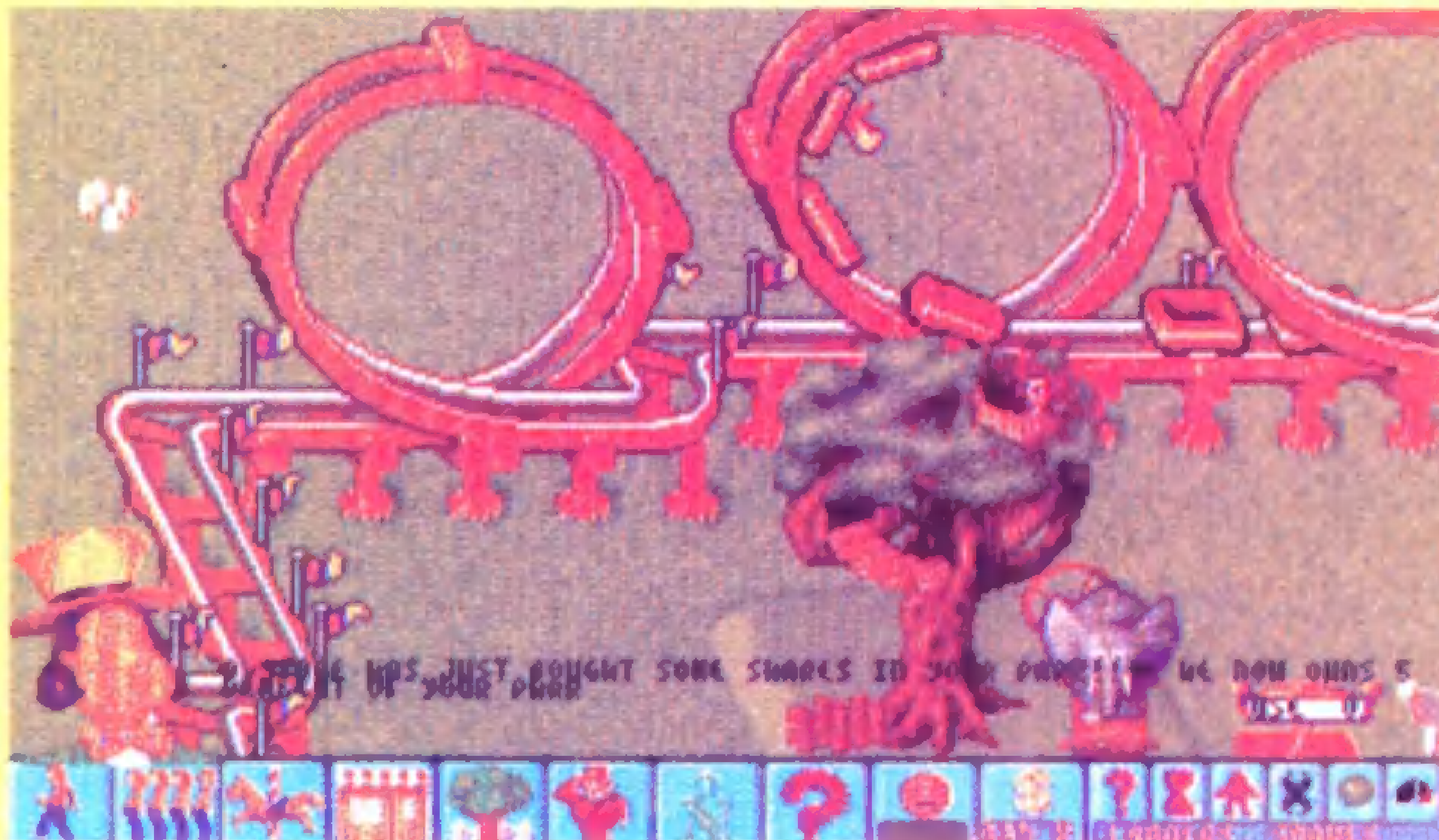






THEME PARK

Chyba każdy miłośnik gier słyszał kiedyś o firmie Bullfrog i jej szefie Peterze Molyneux. To oni byli twórcami słynnego „Populousa” – gry, która każdemu dawała szansę wcielenia się w boga. „Trudno być bogiem” twierdzili bracia Strugaccy, a „Populous” jedynie potwierdził tę prawdę. Dlatego tym razem Bullfrog postanowił nieco obniżyć ambicje gracza. „Jeśli próbowałeś być bogiem, to teraz spróbuj czegoś łatwiejszego” zdaje się mówić Molyneaux. I zaproponował graczom coś, o czym chyba każdy marzył w swych dziecęcych latach – „Zostań kierownikiem lunaparku”. Jeśli wydaje Wam się to łatwe, to proszę bardzo, zagrajcie w „Theme Park”.



W tej grze trzeba zaprojektować, wybudować i utrzymać w ruchu „Wesołe Miasteczko”. Grafika i animacja gry odwołuje się do słodkich w stylu obrazków dla dzieci, ale sama gra wcale nie jest dziecinnie prosta. Nie wystarczy naustawiać karuzel, kolejek górskich, kas biletowych i ustalić ceny biletów, aby osiągnąć sukces. Trzeba zapewnić odpowiednie ścieżki dla gości, w wielu przypadkach rozdzielić wejścia i wyjścia, a nawet wygospodarować i zaprojektować odpowiednie miejsce na ustawienie się kolejki chętnych do najbardziej atrakcyjnych urządzeń. To wszystko? Jeśli ograniczycie się do tego, to zbankrutujecie w szybkim czasie. Szybko bowiem stwierdzicie, że mimo masy atrakcji, odwiedzający opuszczają Wasz lunapark już po godzinie. Dlaczego? Ano trzeba było pomyśleć zawczasu nie tylko o karuzelach – ludzie chętnie by coś zjedli i wypili, a poza tym każdy chętnie odsapnie od skwaru i ścisku przysiadając na ocienionej ławeczce. Niestety, o tych prozaicznych sprawach także musi pomyśleć kierownik lunaparku. Budki z hamburgerami i napojami produkują masę odpadów. Tak się składa, że każdy ich klient chętnie śmieci, ale poźniej nikt nie lubi bawić się wśród odpadków – musisz więc odpowiednio zorganizować sprzątanie terenu. Samo zaprojektowanie kolejki górskiej może być bardzo skomplikowane. Gra nie stawia tu praktycznie żadnych ograniczeń, ale trzeba dobrze wyczuć tę granicę, która dzieli jazdę emocjonującą od horroru. Horror każdy chętnie obejrzy, ale mało kto zechce wziąć w nim udział. Trzeba również pamiętać o zapewnieniu odpowiedniej konserwacji wszystkich urządzeń i o odpowiednim opłaceniu, odpowiedniej liczby pracowników. Jak widać, bycie szefem lunaparku wcale nie musi być łatwiejsze od bycia bogiem. Myślę więc, że „Theme Park” zainteresuje nie tylko najmłodszych, ale i tych nieco bardziej dojrzałych graczy.



Komputery: Amiga, PC, Mcintosh

DOOFUS



Oto kolejna gra zręcznościowa, których ostatnio dziwnie dużo zaczęło się pojawiać na PC. Tym razem nie walczymy z jakimiś tam potworami z kosmosu ani też nie pilotujemy żadnego opancerzonego pojazdu. Tutaj chwila odprężenia i relaksu. Przenosisz się w świat bajek, gdzie razem ze swoim małym pieskiem Doofusem zwiedzasz kolejne zakamarki tej dziwnej krainy. Typowa gra platformowa, adresowana głównie do młodszych odbiorców.

Trochę denerwujący jest ten pies, który ciągle plącze Ci się pod nogami. Musisz na niego uważać, gdyż jeżeli jemu się dostanie, to musisz zaczynać etap od początku. Pomocne jest wciąganie na maszt chorągiewek, gdyż wtedy zaczynasz etap od ostatniej wciągniętej chorągiewki. Zbieraj pieniądze, gdyż za nie możesz w sklepie kupić wiele ciekawych rzeczy. Gra w stylu „Nicky Baum”. Na koniec warto wspomnieć, że grę wydała firma Prestige.

Wymagania: PC 386 VGA 1 MB na HD

NOWOŚCI

IBM PC ★ AMIGA

mierzchłej przeszłości, u samego zarania rodzaju ludzkiego. Ziemią władają dinozaury, którym nie chciało się wyginąć w odpowiednim czasie. Zamiast tego ewoluowały i obecnie dysponują czymś w rodzaju cywilizacji. Dinozaury dzielą się na grupę osiadłych roślinożerców oraz rozbójniczych drapieżników. Gracz wciela się w postać Adama – mieszkańca Edenu. Ludzie oczywiście wolą przestawać z roślinożercami, a prawdę powiedziawszy robią już pierwsze próby zniewolenia tych łagodnych jaszczurów. Natomiast Drapieżcy myślą tylko o jedzeniu i jest im dosyć obojętne czy zjadają ludzi, czy swych pobratymców. Gra ma stanowić połączenie najlepszych elementów „Diuny”, „Sim City” i „Civilization”, niestety na razie planowana jest wyłącznie w wersji na CD-ROM.

• Firma Westwood Studios wprowadza właśnie na rynek grę „Lands of Lore II”. Główną zaletą nowej gry jest bardzo precyzyjne „upłynnienie” animacji oraz niesamowita wręcz oprawa graficzna całości. Jeśli pamiętacie pierwszą część gry, to zapewne wiecie, że grafika zrealizowana została tam już na bardzo wysokim poziomie. W jaki sposób ulepszyć jeszcze coś, co już jest świetne. Okazuje się, że można, ale to kosztuje i to dużo. Jeśli nie posiadacie czytnika dysków CD, a jesteście fanami „Lands of Lore”, to sami policzcie ile wyniesie Was ten zakup i oczywiście dodajcie cenę krążka CD, gdyż tylko w planach firmy Westwood Studios istnieje jak na razie realizacja gry wyłącznie w wersji CD.

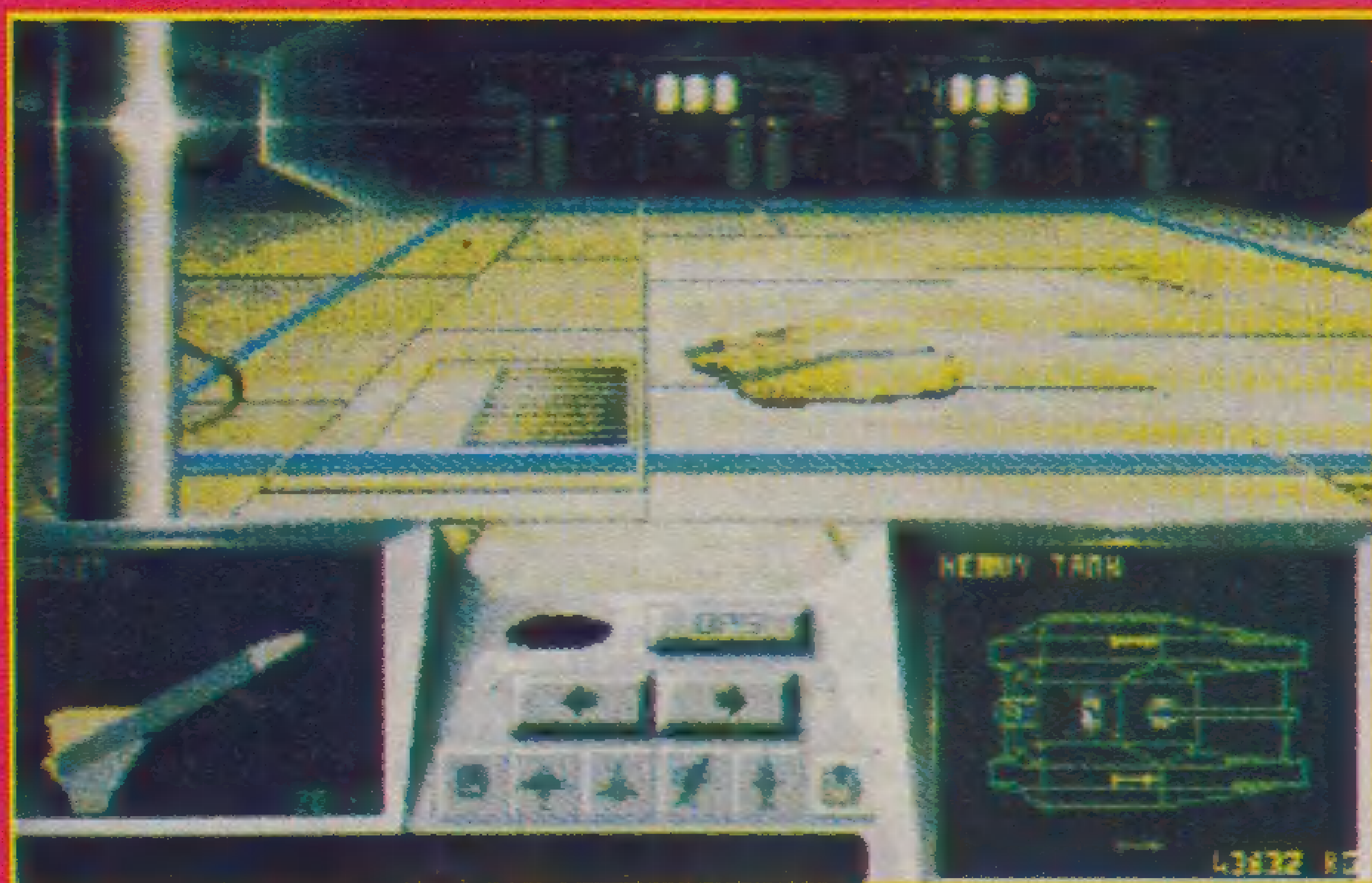
• Na lato zapowiedziana jest premiera nowego filmu rysunkowego Dona Blutha „Calineczka”. A co to ma wspólnego z grami komputerowymi? Wbrew pozorom bardzo dużo. Spice Multimedia Inc. podpisała bowiem umowę z wytwórnią filmu, dzięki której przygody Calineczki będą dostępne również w wersji filmu interaktywnego i to równolegle w wersjach na PC CD-ROM, Macintosh CD i Phillips CD-i. Wersja interaktywna ma trafić na rynek wczesną jesienią.

• Jeśli wydawało się nam, że pojemność dyskietki CD-ROM jest olbrzymia, to czas zmienić poglądy. Naukowcy z IBM zaprezentowali publicznie pierwsze wielowarstwowe dyski optyczne. Każda warstwa takiego dysku ma pojemność normalnego CD-ROM, dotychczas bez problemu odczytuje się dane z dysków 6-warstwowych, ale nic nie stoi na przeszkodzie, aby liczba warstw była o wiele większa. Urządzenia do odczytu nowych dysków mogą bez problemu czytać normalne dyski CD, natomiast współczesne stacje CD-ROM nie będą mogły odczytywać dysków wielowarstwowych. Może więc warto wstrzymać się z kupnem CD-ROM?

Gdy kilka lat temu pojawiła się gra „Armourgeddon", to była rewelacja. Firma Psygnosis zaprezentowała jedną z pierwszych gier strategiczno–zręcznościowych, czyli takich, w których gracz najpierw projektuje strategiczny plan bitwy, a następnie zasiada za sterami jednego z pojazdów bojowych. Wszystko to było ilustrowane całkiem przyzwoitą grafiką wektorową, więc gra z miejsca zdobyła sobie dużą popularność. Powoli jednak zaczęły do firmy docierać głosy krytyczne, szczególnie z USA. Dotyczyło to głównie wersji na Amigę. Sami autorzy przyznają, że gra pierwotnie powstała na Atari ST, na którym działała przyzwoicie. Jej konwersja na Amigę została jednak nieco „skopana", co w efekcie dawało znaczne spowolnienie. Autorzy przystąpili więc do usprawniania pierwotnej gry, planując szybkie wydanie tzw. upgrade'u. Ale wkrótce okazało się, że nowych pomysłów jest tyle, iż podjęto decyzję, aby nie bawić się we wprowadzanie drobnych poprawek, tylko od nowa napisać całkiem inną grę. Autorzy zadbali przy tym, aby tę ulepszoną grę można było odpalić nawet na A500, czyli wciąż najpopularniejszym modelu Amigi. Okazało się, że przy odpowiedniej pracy programisty, nawet pięćsetka kryje w sobie rezerwy! Na przykład w pierwotnej wersji „Armourgeddona" płaszczyzny zamalowywane były przez procesor, a teraz został do tego zatrudniony blitter, co znacznie przyśpiesza ten proces i w dodatku uwalnia procesor do innych zadań. W nowej wersji grający dysponuje tą samą liczbą pojazdów co w oryginale, natomiast znacznemu powiększeniu uległa mapa terenu. Obejmuje ona teraz niemal dziesięciokrotnie większą powierzchnię niż poprzednio. Wprowadzono też nowe rodzaje broni i nowe misje. Ogólnie rzecz biorąc nie jest to jakaś zupełnie nowa jakość, ale gra się teraz w „Armuorgeddon" o wiele przyjemniej.

Komputery: Amiga, PC

ARMOURGEDDON 2





GENGHIS KHAN II

Dla odmiany coś z innej beczki. Zapewne dobrze wiecie kim był Genghis Khan. Jeżeli nie, to warto wiedzieć, że był on jednym z najlepszych polityków o największych ambicjach. Tak naprawdę to nazywał się on Tamudżyn, a dopiero później przybrał przydomek Genghis–Khan. W 1206 zjednoczył on wszystkie plemiona Mongolskie i rozpoczął podboje na wielką skalę. Jego państwo sięgało Chin północnych po Kałkaz i Morze Kaspijskie. Zawsze mu było mało i mało, aż w końcu..... Sami wiecie. No, ale nie będziemy tutaj opisywać jego biografii, a raczej nową grę strategiczną zatytułowaną „Genghis Khan II". Dlaczego „II"? Myślę, że wśród Czytelników jest wielu weteranów komputerowego szaleństwa, którzy pamiętają jeszcze pierwszą część tej gry. Na Amigę powstała nawet wersja spolszczona. Tak więc, jeśli była „jedynka" teraz siłą rzeczy musi być „dwójka".

Coż można rzec o tym nowym produkcie. Otóż wcielasz się tutaj w jednego z władców państwa i musisz podbijać nowe tereny, zdobywać coraz większą władzę i posłuch. Cała akcja gry rozgrywa się oczywiście w okolicach Mongolii. Gra pracuje w trybie SVGA, ale za to w 16 kolorach. W sumie „Genghis Khan II" stanowi niezły kąsek dla wszystkich miłośników strategii. Wydawcą gry jest w końcu nikt inny jak KOEI. Ta japońska firma wyrobiła sobie już znaczącą pozycję na rynku gier strategicznych. Niedługo dokładny opis.

Wymagania:
PC, 386, VGA, zajmuje 5 MB RAM.



PUGGSY

Czy ktoś jeszcze pamięta wspaniałe i prześmieszne demko na Amigę zatytułowane „Puggsy in Space!" Tak, zrealizowane to było w konwencji filmu animowanego, w którym nasz bohater – śmieszny ludzik z kosmosu – miał odbyć bliskie spotkania trzeciego stopnia z Ziemianami. Miał odbyć i odbył, ale nie były one dla niego zbyt przyjemne. A to helikopter zwalił mu się na głowę, innym razem pies odgryzł mu rękę, a wizyta w dyskotece skończyła się podbitym okiem i innymi obrażeniami ciała. Zdegustowany Puggsy na koniec demka odleciał w siną dal zapowiadając, że jeszcze tu kiedyś powróci. I powrócił, tym razem jako bohater „normalnego" programu, sympatycznej platformówki. Jest to bardzo fajna gierka z dobrą grafiką – wiadomo Psygnosis. W wersji na Amigę zajmuje 4 dyskietki. Jest w stanie zapewnić zabawę na wiele godzin i to nie tylko najmłodszym graczom.

Komputery: Amiga



CD

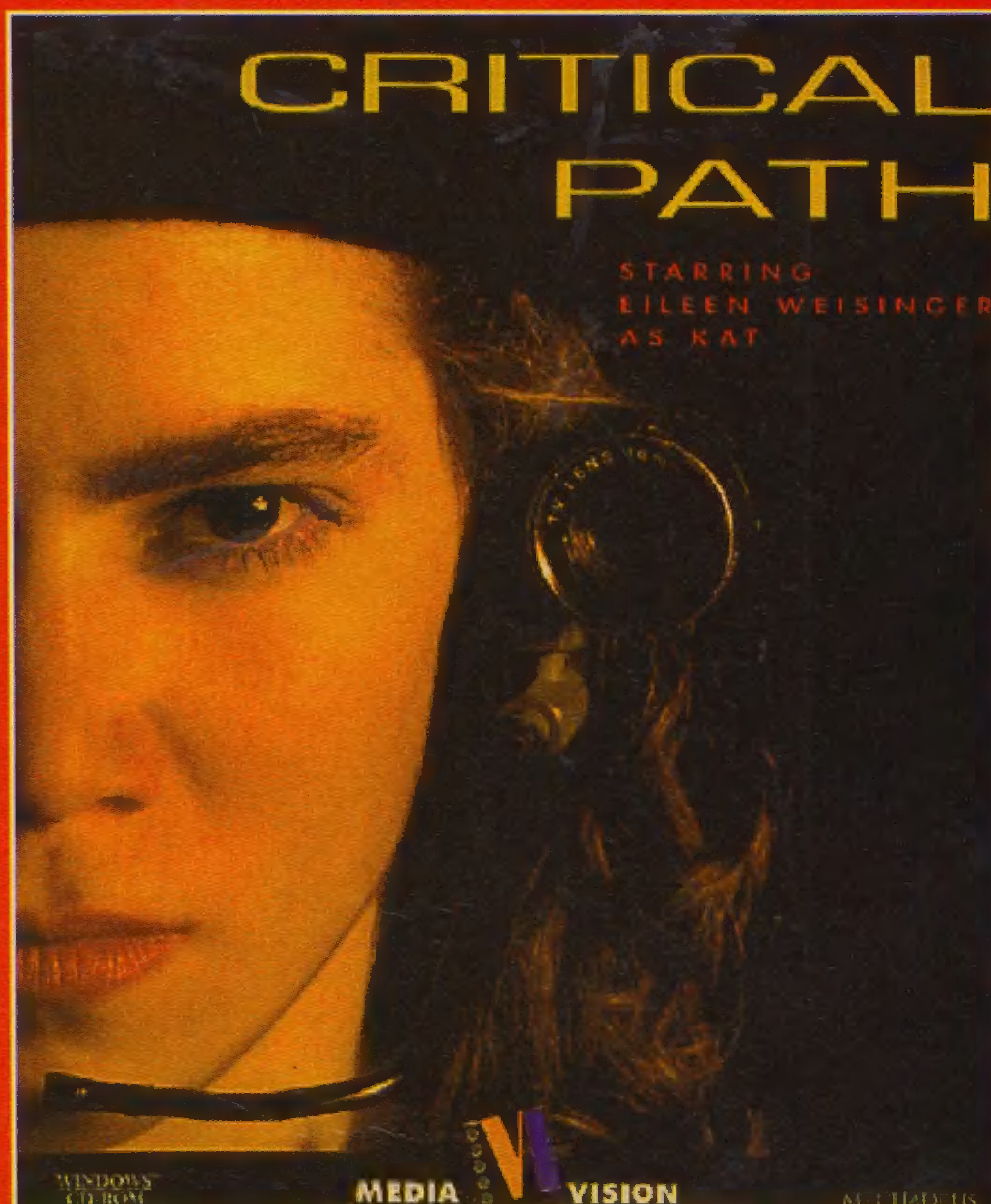
Świat pogrążony jest w zamęcie. Wokół tylko zgliszcza. Po wybuchu ogólnoplanetarnej wojny z użyciem broni chemicznej i nuklearnej, ponad trzy czwarte całej populacji ludzkiej zostało unicestwione. Wśród tych nielicznych, którym udało się ujść z życiem z tego ogólnoświatowego kataklizmu, wywołanego zresztą przez głupotę samych ludzi, jest wielu szaleńców. Na skutek dużej dawki promieniowania, ich system nerwowy przedstawia obraz nędzy i rozpaczy. W większości bezmyślne istoty, jedynie wyglądem przypominają ludzi. W istocie są gorsi niż dzikie bestie. Żyją w większych hordach, atakują stadami, ale są na tyle prymitywni, że często zabijają się nawzajem. Jednymi z niewielu „normalnych", którzy przetrwali, jesteś Ty, Twój pilot i załoga drugiego, lecącego obok śmigłowca. Znajdowałeś się właśnie w trakcie wypełniania pewnej tajnej misji, gdy awaria helikoptera zmusiła Cię do podjęcia decyzji o lądowaniu na małej wyspie należącej do szalonego despoty Generała Minha. Manewr udał się tylko częściowo. Ty wylądowałeś, ale drugi śmigłowiec został zestrzelony. Z załogi ocalała jedynie dziewczyna imieniem Kat. Ty wraz z pilotem Grierem, próbując zejść z dachu natknąłeś się na ukryty niewielki ładunek wybuchowy, który niespodziewanie eksplodował. Wybuch był tak silny, że Grier zginął na miejscu, a Ty doznałeś ciężkich obrażeń.

Na szczęście udało Ci się zabrać z helikoptera komunikator i przedostać się do pomieszczenia kontrolnego fabryki, na dachu której wylądowałeś.

Twoje zadanie polega na tym, aby używając komunikatora i urządzeń znajdujących się w pomieszczeniu kontrolnym, przeprowadzić Kat z wraku jej śmigłowca, aż na dach fabryki, gdzie będzie mogła pomóc Ci naprawić Twojego Apache i wydostać się z tej piekielnej wyspy.

Tak pokrótce przedstawia się fabuła gry „Critical Path" firmy Media Vision. Muszę niestety rozczarować wszystkich zawodowych łamaczy joysticków, którzy na podstawie wstępu doszli do wniosku, że szykuje im się kolejna wspaniała strzelanina. Autorzy programu mieli bowiem zupełnie inny pomysł.

Przebywając w pomieszczeniu kontrolnym możesz jedynie obserwować poczynania Kat na małym monitorze, który jest sprzężony zależnie od sytuacji albo z kamerą, którą dziewczyna ma umocowaną na głowie, albo z kamerami zainstalowanymi w



fabryce. Porozumiewać się z nią możesz za pomocą komunikatora, naciskając odpowiednie przyciski (w przód, w tył, w lewo, w prawo, tak, nie, niebezpieczeństwo). Pomocna bywa też konsola, sterująca maszynami w fabryce (czyż jest coś przyjemniejszego niż otworzyć piec hutniczy i wylać roztopiony metal na wszystkich w pobliżu?), detonator uruchamiający różnorakie ►

pułapki i gadżety (niestety najpierw musisz zgadnąć właściwy kod), a także pamiętnik Generała, gdyż zawiera szereg ciekawych sugestii i podpowiedzi. Do Ciebie należy wykorzystanie tych możliwości, które masz, w odpowiednim czasie – jeśli spóźnisz się np.: z zatrzymaniem taśmociągu, to Kat spadnie prosto do pieca, a jeśli potem za późno go uruchomisz – żołnierz stojący na nim zdąży zastrzelić Twoją partnerkę.



Firma: Media Vision
Rok prod.: 1993
Wymagania: 386, 33 MHz, SVGA (256 kolorów), 4 MB RAM, ok. 6.3 MB miejsca na twardym dysku, AdLib, Roland, Sound Blaster, CD–ROM (single speed, kompatybilny z MPC1), Windows 3.1, klawiatura, mysz
sprzedaż: MASTER

Gra podzielona jest na 15 scen, do przejścia których Kat ma przeznaczone 9 żyć. Przejście etapu polega z reguły na wykonaniu jednej, właściwej czynności w odpowiednim czasie. Najczęściej nie jest zbyt trudno wykombinować, co należy zrobić w danej chwili i jest to według mnie główną wadą tej gry. W zasadzie doświadczony gracz – „stary wyjadacz" – jest w stanie skończyć „Critical Path", jeżeli nie za pierwszym, to na pewno już za drugim razem.

Uważam, że gra powinna być znacznie bardziej rozbudowana, zwłaszcza, że od strony technicznej opracowana jest bardzo dobrze. Grafika i animacja są na wysokim poziomie, a całość akcji tzn. przejście Kat przez wszystkie poziomy, aż na dach ogląda się jak dobry film sensacyjny. Nic też nie można zarzucić digitalizacji dźwięku – wrzaski żołnierzy i samej Kat, brzmią naprawdę bardzo realistycznie. Sterowanie grą nie nastręcza specjalnych trudności. Obsługa urządzeń w fabryce i komunikatora polega tylko na kliknięciu na właściwym przełączniku. Problem w tym, aby zdążyć ustawić kursor na odpowiednim miejscu, gdy akcja staje się szybsza.

„Critical Path" jest grą w miarę dobrą, opartą na ciekawym pomyśle i starannie opracowaną, ale może nie zadowolić bardziej wymagających, „nałogowych" graczy. Polecałabym ją tym wszystkim, którzy dysponują dobrym komputerem (486, 8MB, SVGA z akcelaratorem) i chcieliby obejrzeć grę stworzoną specjalnie z myślą o użytkownikach CD–ROMów, gdyż jak na razie istnieje wersja tylko na CD.

■ **Patrycja**









PERIHELION

Jedną z nowszych gier firmowanych przez Psygnosis jest „Perihelion – the Prophecy". Została ona wykonana przez zespół programistów o nazwie Morbid Vision na stałe związany z Psygnosis. W specyficzny klimat programu wprowadza nas świetne demko początkowe (screeny obok). Całość utrzymana jest w futurystycznym stylu cyberpunk, ale zasady gry nawiązują do klasycznych rozwiązań znanych z RPG. Także fabuła osnuta jest na kanonach role-playing czyli odwiecznej walki Dobra ze Złem.

Siły Zła reprezentowane są tutaj przez Nienarodzonego jeszcze Boga. Mieszkańcy planety Perihelion wiedzieli jednak, że Zło przybędzie i byli przygotowani na tę ewentualność. Gdy na planetę Perihelion spadły straszliwe monstra o niewyobrażalnej sile, którym żadna armia nie potrafiła się oprzeć, nadszedł czas na wprowadzenie w życie projektu „Awakening" (Przebudzenie). A któż to miałby się przebudzić. Ano właśnie tu dotykamy sedna sprawy. Dawno, dawno temu sztab naukowców skonstruował zastęp wojowników najnowszej generacji. Twoim zadaniem graczu będzie wybór sześciu z nich i przeciwstawienie się siłom Zła. Gra jest dobrze zrealizowana pod względem graficznym i dźwiękowym. Jeśli zaś idzie o jej złożoność i stopień skomplikowania to jest tak pomyślana, że potrafi przykuć na długo uwagę nawet marudnych graczy.

Niebawem zamieścimy bardziej szczegółowy opis.

Komputery: Amiga, PC

















SETTLERS

Wystarczy jedno zdanie. Settlersi są już na PC! Ta gierka zrobiła szaloną furrorę na Amidze. PeCetowcy czekali, czekali, aż się doczekali. Warto było! Gra tak wciąga, że nie można się od niej oderwać, aż do jej ukończenia. Wszystko wygląda tak samo jak na Amidze. Małe stworki wielkości lemingów rozbudowują swoje państwo. Ta strategiczna gra przepełniona humorem ma, wspaniałą grafikę. Widzimy np. jak drwal rzeczywiście ścina drzewa, a rybak łowi ryby. Nie owijając w bawełnę mamy przed sobą kolejny doskonały produkt firmy Blue Byte.

Wprawdzie opisy tej gry znalazły się już niemal we wszystkich polskich pismach poświęconych grom komputerowym, ale wydaje mi się, że fantazja i wyobraźnia autorów znacznie przewyższyła ich wiedzę na temat zasad rozgrywki. Zatem w jednym z najbliższych numerów „CS" powinien znaleźć się dokładny opis tej świetnej gierki.

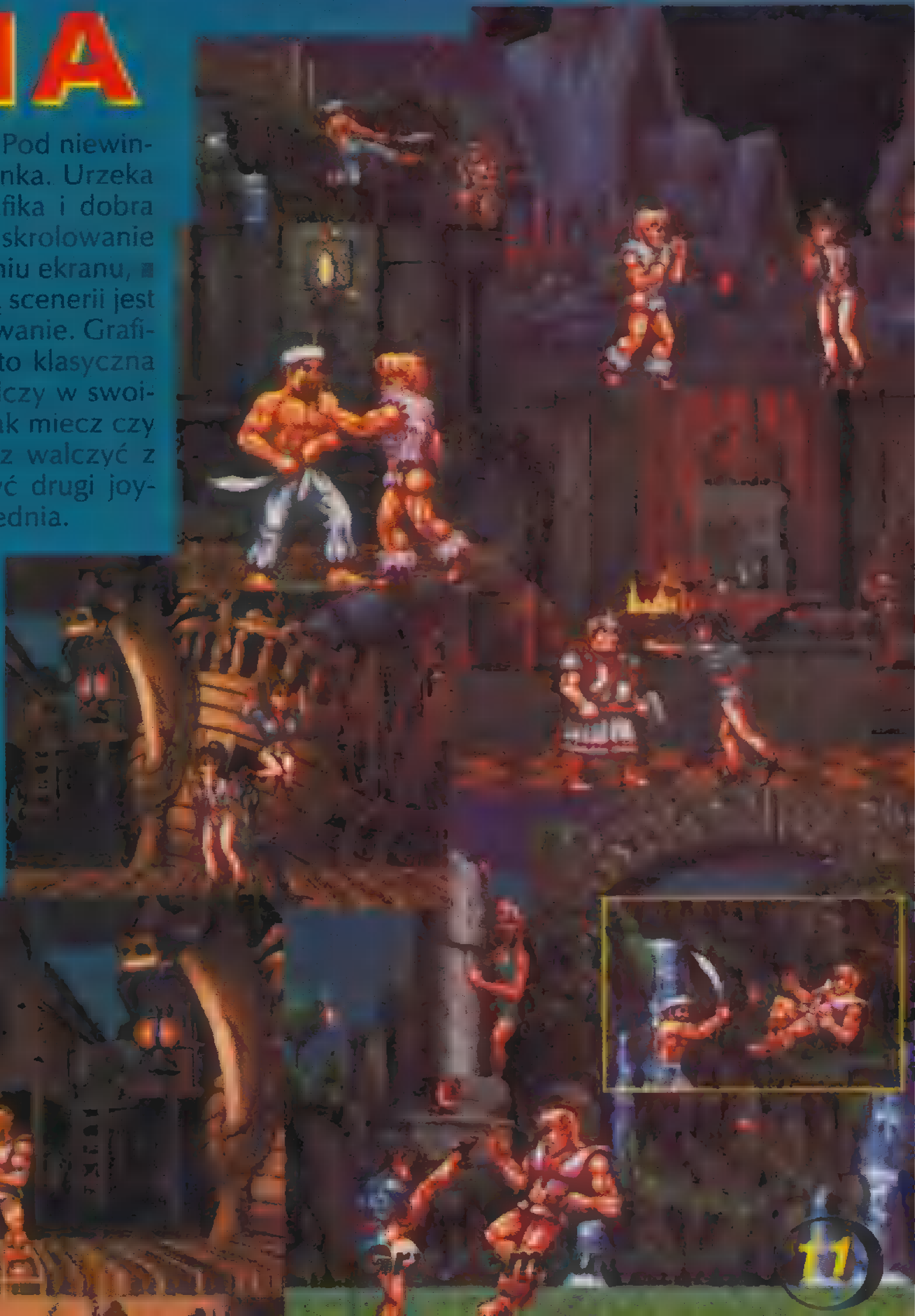
Wymagania: PC 386, VGA, 1 MB, zajmuje 3 dyskietki.

ELFMANIA

Nowa gierka dla miłośników walenia po łbie i nie tylko. Pod niewinnym tytułem „Elfmania" kryje się naprawdę dobra nawalanka. Urzeka przede wszystkim wspaniała komiksowo-cukierkowa grafika i dobra animacja postaci, które są dość duże i wyraziste. Także skrolowanie ekranu jest także płynne i nie ma tu mowy o jakimś szarpaniu ekranu, ■ krajobrazy stanowiące tło walk są wręcz cudowne. Zresztą scenerii jest wiele i cieszą oko zróżnicowaniem i doskonałym dopracowanie. Grafika i animacja są największymi atutami „Elfmani". Reszta to klasyczna nawalanka. Jest pięć różnych postaci ■ których każda walczy w swoisty dla siebie sposób. Niektóre z nich dysponują bronią, jak miecz czy topór, innym pozostają pięści i nogi. Oczywiście możesz walczyć z komputerem lub przeciwnikiem (musisz wtedy podłączyć drugi joystick). Jeśli ktoś lubi tego typu programy to zabawa jest przednia.

Ostatnio głośno było o innym mordobiciu, a mianowicie „Mortal Kombat". „Elfmania" zupełnie odżegnuje się od rozlewu krwi, łamania kręgosłupów, wyrywania serca przeciwnikowi. Jest więc całkowitym zaprzeczeniem „Mortal Kombat" i opisanego nieco dalej „Franko". Owszem po każdym celnym ciosie, pojawia się nowy element na ekranie, ale nie jest to bynajmniej kałuża krwi, lecz niewielki pieniążek. Im jesteś bardziej skuteczny w walce, tym więcej forsy uzbierasz – jak nie przemoc, to hazard. Też dobrze!

Komputery: Amiga













Zręcznościówek na PC tyle co kot napłakał. Ogromną lukę uzupełniają jakieś kiepawe, idiotyczne, debilne platformówki, których pochodzenia trudno się domyślić. „Xargon Fury" jest kolejną platformówką jednak nie tak cienką jak by się mogło na pierwszy rzut oka wydawać. Wydała ją firma Epic, a ona w końcu nie jest na samym końcu. Otóż chodzisz sobie małym herosem (niepotrzebne skreślić) po wielkiej mapie i od czasu do czasu natrafisz na ni, to zamek nie pałac. Tam etap zręcznościowy, podczas którego musisz najczęściej znaleźć jakiś klucz, aby przedostać się przez bramę do dalszej części krainy. Gra składa się z trzech etapów. Na końcu każdego musisz rozwalić reaktor, co spowoduje przeniesienie Cię do kolejnej misji. Ta klasyczna platformówka polecana jest raczej młodszym osobnikom, gdyż inni mogliby się nieco zdenerwować.

Wymagania: PC 386, 2 MB, VGA, 5 MB HD.

ITHERDIT

QUEST FOR THE ORB

No i kolejny Quest. Tym razem nie z Sierry, ale New World Computing. Jak się zapewne domyślacie jest to rasowa przygodówka, ale nie taka całkiem zwykła. Wprawdzie wiele programów z gatunku adventure przenosi nas w infantylny świat bajek i nas dorosłych jakoś to nie razi. I tym razem nie jest inaczej. Wspaniała komiksowa grafika, typowo baśniowa sceneria – zwierzęta gadające ludzkim głosem, śpiewające drzewa, strumień udziela rad niczym telefon zaufania – żyć nie umierać. Do tej bajkowej krainy ma przybyć jakiś ORB. Ty wcielasz się w postać lisa i musisz odnaleźć to coś, albo kogoś. Za obstawę masz dzika i łosia. Jeżeli nie znajdziesz Orba Twoi goryle mają za zadanie Cię zlikwidować, delikatnie mówiąc. Gra ma bardzo fajną grafikę i oprawę dźwiękową, a co ciekawsze „chodzi" na Gravisa.

Wymagania: PC 386, VGA, 2 MB RAM, 15 MB HD



LEGACY OF SORASIL



Gra ta jest kontynuacją gry „Hero Quest" (nie mylić z „Hero's Quest" Sierry) i przedstawicielem trójwymiarowych gier role-playing. Jak we wszystkich grach tego typu, akcja toczy się w fantastycznym świecie pełnym magii, czarów i potworów. Sformowany przez gracza, czteroosobowy zespół przemierza krainę Sorasil w celu uwolnienia jej od Zła. Gra jest ładna graficznie i sterowana za pomocą dosyć przyjemnego interfejsu. Wszystkie postacie mogą korzystać z magicznych eliksirów. Gdy jedna z postaci zostanie zabita, to niesione przez nią rzeczy nie przepadają, gracz może je rozdzielić pomiędzy pozostałe postacie.

Na charakterystykę każdej z postaci składa się pięć podstawowych cech: odporność fizyczna, zdolność do walki, wrażliwość, siła i intelekt. Przed rozpoczęciem rozgrywki można oczywiście zmienić indywidualne wartości tych cech dla każdej z postaci. Robione jest to na specjalnym ekranie graficznym, na którym płonąca świeca symbolizuje zapas punktów, które można dodać do którejkolwiek z cech.

Samo poruszanie się grupy po terenie Sorasil realizowane jest za pomocą mapy. Na mapie, umiejscowienie naszej grupy jest zaznaczone przez chorągiewkę, a miejsca, do których aktualnie może się udać grupa, zaznaczone są błyskającymi kursorami. Aby skierować grupę do któregoś z tych miejsc, wystarczy kliknąć na odpowiednim kursorze. Gdy grupa tam dotrze, wówczas gracz przejmuje ręczne sterowanie grupą. Sterować można każdą z postaci z osobna i to na dwa sposoby. Można kliknąć na miejscu, do którego ma dojść postać albo sterować nią bezpośrednio za pomocą strzałek.



Gra reprezentuje dobry profesjonalny poziom i na pewno zainteresuje wszystkich lubiących role-playing.

Komputery: Amiga, PC



Screeny z intra programu C.I.T.Y. 2000

Czy zastanawiałeś się kiedyś, jak będzie wyglądał świat w roku 2000. Nie, no to lepiej się nie zastanawiaj. Aby przenieść się w realia tej niedalekiej przyszłości wystarczy zagrać sobie w nową grę amerykańskiej firmy Aditus, zatytułowaną „City 2000".

Jest to typowa gra przygodowa z elementami dedukcji, coś takiego jak Sherlock Holmes. Najpierw wspaniałe intro, po którym można się kapnąć o co chodzi. Następuje wymiana towaru na pieniądze, czyli narkotyków na szmalec. Ktoś był taki miły, że dał cynk policji no i wszystko się zaczyna. Bam! Bam! tu strzelają, gostek pada w błoto drugi łapie jego torbę i w nogi. Za chwilę jakiś inny typek, o przepraszam pan policjant rzuca się na niego szczupakiem no i już o jednego bandytę mniej. Tym policjantem, który tak odważnie rzucił się na bandytę jesteś Ty – John Daring. Kilka dni później odbierasz telefon z gratulacjami. Przy okazji dostajesz następne zadanie. W Londynie zaczął panoszyć się jakiś typek, a sprawia takie kłopoty, że sterroryzował całe miasto. Nazywa się Stanislav Rooster. Dziwnie znajome imię (nazwisko też). Może ma tu jakiś krewnych. Nie ważne, w każdym bądź razie Ty musisz go powstrzymać. Pakujesz się więc w pośpiechu i wyruszasz na odsiecz. Gdy dotrzesz do Londynu, pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić, to wydostać się z lotniska. Nie zapomnij wcześniej odebrać pieniędzy. Dalej to już długa i żmudna, choć wcale nie nudna akcja. Jeśli uda Ci się wdrożyć do ciężkiej pracy swoje szare komórki, to na pewno Twoje śledztwo zakończy się powodzeniem. Jeśli nie... no cóż są inne gry, niekoniecznie tak trudne.

„City 2000" przypomina nieco „Lost in Time". Zdjęcia wykonane są w wysokiej rozdzielczości karty SVGA. Każdy skrawek Londynu każda ulica, plac jest dokładnie przedstawiony. Pełne realia. Tak więc oprócz zabawy możesz sobie „zwiedzić", nie ruszając się z fotela, stolicę Anglii. Tu Parlament, tam Trafalgar Square, tudzież Big Ben – normalka, jak to w Londynie.

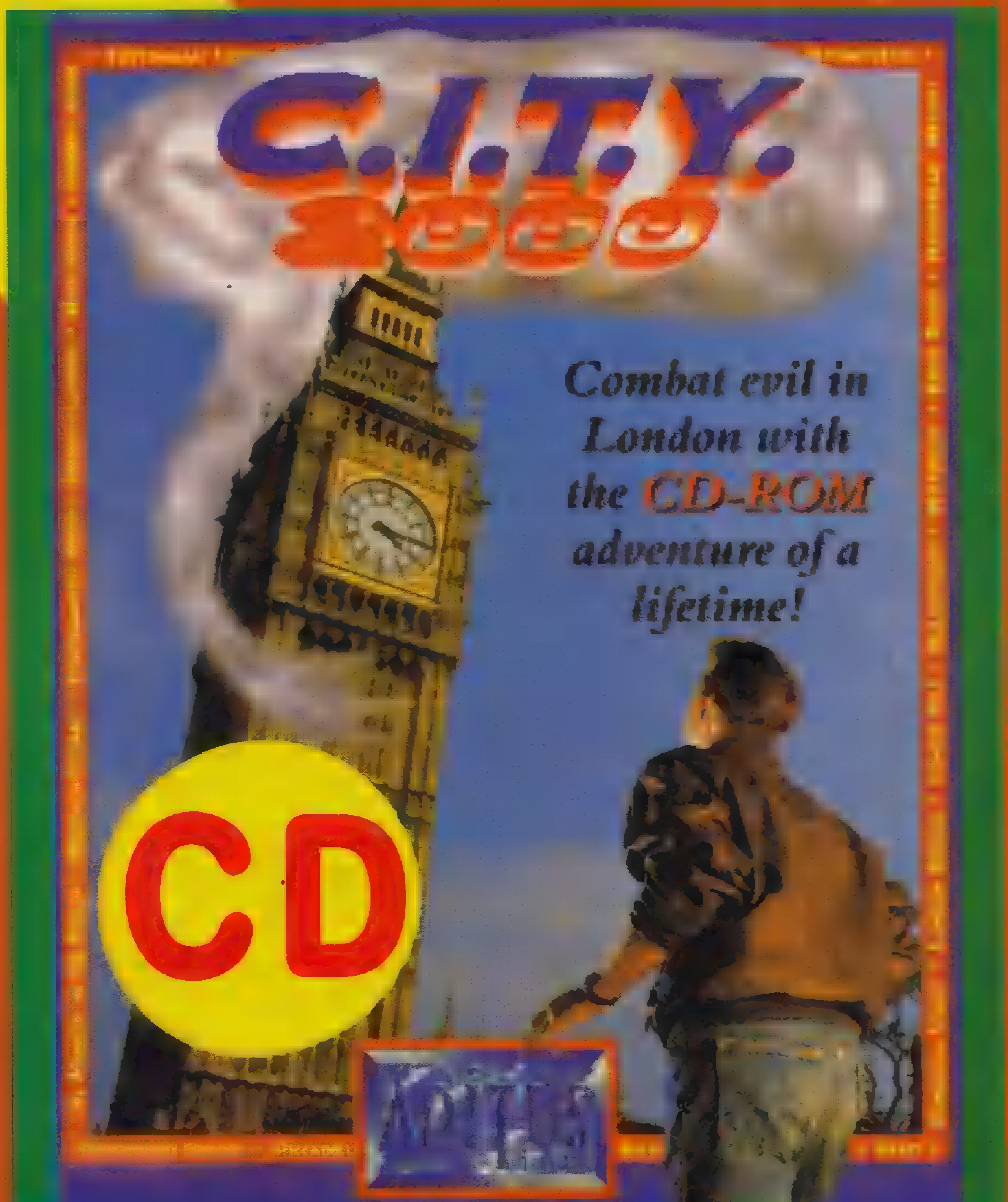
Obrazy są nieruchome, tylko gdy wykonujemy jakąś czynność, pojawia się ramka, a tam jest sekwencja animowana. Wszystkich animacji jest łącznie 45 minut.

Oczywiście podczas całej gry towarzyszy nam synteza mowy. Interfejs ukryty jest pod postacią ikonek, obrazujących nasze poszczególne czynności. Podczas całej gry możesz odwiedzić „tylko" 1500 lokacji. Ogólnie rzecz biorąc „City 2000" to jedna z lepszych przygodówek wydana na CD. Oczywiście nie dorównuje takim hitom jak „The 7th Guest", ale to w końcu tylko 400 MB...

Program ten na pewno spodoba się wszystkim pragnącym poznać, jak wygląda praca tajnego agenta.

■ **Adam**

Producent: **Aditus Inc.** (Canada)
Rok prod: 1993
Wymagania: PC 386DX, SVGA, 2 MB RAM, 5 MB wolnego na twardym, Sound Blaster, Adlib, Roland, mysz, klawiatura
CD-ROM min. 150 k/sek.
Sprzedaż: „DISCOMP"



„Red Hell" to kolejna przygodówka duetu CastleWorks & Cyberdreams. Jest rok 2020, a Ty jesteś premierem marionetkowego rządu północnoamerykańskiego, a ponad to jesteś nieustraszonym bohaterem ruchu oporu, którego założeniem jest obalenie rządu „Czerwonych" i przywrócenie w kraju prawdziwej demokracji i ekologicznej równowagi. Ale może na początek, jak do tego doszło. Otóż scenariusz gry nawiązuje do modnego niegdyś nurtu w literaturze science fiction – alternative future (alternatywnej przyszłości). Jeśli ktoś czytał kiedyś powieść „Człowiek z wysokiego zamku" napisaną przez Phillipa K. Dick'a, to wie o czym mowa. W grze mamy sytuację taką, że punktem zwrotnym w historii (alternatywnej oczywiście), był fakt zwycięstwa przez Sowietów II Wojny Światowej. Od tego czasu losy świata potoczyły się inaczej niż w rzeczywistości. Mówiąc krótko, teraz cały świat należy do ruskich. Ty musisz przywrócić prawdziwy bieg histori... Program ma przyjemną, choć nie rewelacyjną grafikę. Z syntezą mowy mamy do czynienia na każdym kroku, a interface użytkownika jest dość przyjazny – ikonki u dołu ekranu.



RED HELL

KRONOLOG THE NAZI PARADOX

Wymagania: PC 386, VGA, 2 MB, 25 MB wolnego na twardzielu.





REUNION

Firma Grandslam do tej pory nie była zbyt popularna. Wszystko na pewno zmieni się za sprawą ich ostatniego produktu – „Reunion". Jest to mieszanka gry strategicznej i odkrywczej.

Jest rok 2927. Życie na Nowej Ziemi jest dostatnie, wolne od konfliktów i głodu. Mieszkańcy mogą więc spokojnie poświęcić się badaniom kosmosu. Gdzieś tam, w jego głębiach, znajduje się Stara Ziemia, planeta na której ponad trzysta lat temu wybuchła gwałtowna rebelia. W trakcie walk w przestrzeń został wysłany statek, mający ocalić resztki starego systemu. Koloniści z tego statku osiedlili się na Nowej Ziemi. Nie poznali jednak nigdy ani przyczyn, ani wyniku konfliktu.

Twoim celem jest ponowny podbój Układu Słonecznego no i ponowne przyłączenie Ziemi. Musisz więc budować i rozwijać nowe kolonie, rozwijać flotę kosmiczną i prowadzić badania naukowe.

W sumie jest to dość udana gierka posiadająca grafikę na przyzwoitym poziomie i świetny dźwięk – na Gravisa to jest to! Miłośnicy takich gier jak „Sim City" i „Frontier: Elite 2" nie powinni czuć się zawiedzeni sięgając po „Reunion".

Istnieje także wersja na CD.

Wymagania: PC 386, VGA, 1 MB, 22 MB HD.

BATTLE ISLE 2

No i mamy kolejną strategię niemieckiej firmy Blue Byte. Trzeba przyznać, że od wydania pierwszej części tej gry firma zrobiła olbrzymie postępy i wydała takie hity jak: „History Line", „Settlers". Myślę, że „Battle Isle II" przyniesie firmie jeszcze większy rozgłos i ugruntuje na długo jej pozycję na firnamencie gwiazd wśród producentów software.



Akcja gry nawiązuje wyraźnie do wzorców z pierwszej części, choć tym razem dzieje się w czasach jeszcze bardziej nam odległych – oczywiście w przyszłość. Podobnie jak wszystkie poprzednie programy firmy Blue Byte, tak i ten zaskakuje ciekawymi pomysłami. Grafika też stoi na bardzo wysokim poziomie. Tym razem mapa zajmuje już cały ekran, nie ma też podziału na fazy: ruch i strzelanie.

Doskonała grafika (256 kolorów) świetne efekty dźwiękowe i niebanalny pomysł, to główne atuty tego programu. Jeśli dodam jeszcze, że gra potrafi zauroczyć gracza na długie godziny, to mamy pełen obraz tej nowej i jakże wspaniałej gry strategicznej.

Istnieje już także wersja CD. Szerszy opis gry, wkrótce.

Wymagania: PC 386, 4 MB RAM, VGA, 6 MB HD.







MADE IN POLAND

FRANKO

The Crazy Revenge



Już niebawem ukaże się polska gra „Franko" adresowana do miłośników karate, walk ulicznych, czyli mówiąc krótko, mordobicia. Gra firmowana jest przez znaną warszawską firmę „Mirage". Trzeba przyznać, że autorzy gry trzymają rękę na pulsie i wiedzą „co w trawie piszczy", a właściwie w co gra się na świecie. Ostatnie tryumfy „Dooma" i „Mortal Kombat" i cała burza jaka rozpętała się wokół tych programów – myślę tu o głosach domagających się wyeliminowania z gier scen okrutnych i przemocy – uskrzydliły autorów „Franko". Tu krew się leje często i gęsto, czasami odnosi się wrażenie, że więcej uwagi przy realizacji gry poświęcono na efektowne bryzganie krwi niż na resztę. No i dobrze – Polacy nie gęsi i swego „Mortal Kombata" mają. Wprawdzie oglądając „Franko" nie mam złudzeń, że nie odniesie on międzynarodowego sukcesu, ale może na naszym rynku troche „zawalczyć". Sama akcja nie jest zbyt zawiła i skomplikowana. Nie o to tu zresztą chodzi, żeby pracować głową, tylko joyem. Choć tak prawdę mówiąc głową też, ale w inny sposób – znacie chyba „cios z główki"?. Gra nawiązuje do starych dobrych wzorców zapoczątkowanych przez legendarną już dziś grę „Renegade". Nie kończące się walki uliczne z wieloma przeciwnikami, mnogość ciosów – klasyka. Postacie występujące w grze są dość duże, ale co do ich animacji można mieć pewne obiekcje. Nie ukrywam, że lubię czasami pograć sobie w gierki umożliwiające mi obicie ryja fikcyjnemu przeciwnikowi, a że kiedyś sam czynnie uprawiałem mordobicie (niekoniecznie na ulicy) stąd bardzo wyczulony jestem na animacje komputerowych karateków. Owszem, podoba mi się „Mortal Kombat", „Body Blow", ale niedościgłym wzorcem w gracji i precyzji ruchów jest dla mnie stareńki „Budokan"



Pod tym względem „Franko" pozostaje daleko w tyle, a budowa bohaterów jest trochę nieproporcjonalna. Szczególnie efektownie wykonane jest kopnięcie w bok z wyskokiem. Gdyby jakiś mistrz karate musiał w rzeczywistości wykonać taki cios, to musiałby wyłamać sobie staw biodrowy – ale są to oczywiście drobiazgi, nie mające większego wpływu na przebieg gry. Prosto czy krzywo, walisz w łeb ile popadnie. Im więcej tym lepiej. Każdy Twój celny cios wywołuje u przeciwnika widoczną reakcję w postaci obfitego krwawienia. Gdy facet jest już dostatecznie skatowany, pada w kałuży krwi i czasami efektownie dopełnia żywota wypompowując z siebie jeszcze litry krwi. Początkowo miałem także pewne zastrzeżenia do kolorystyki i scenerii gry. Wszystko wydaje się takie szare, smutne i obskurne. Tam jakiś napis na ścianie, tu wala się jakiś śmietnik, tam facet leje bez żenady pod ścianą. Co jest Panowie, czyżbym był w Polsce. Jasne koleś, to krajobrazy znane doskonale z naszych ulic i podwórek... „gdzie Grochów się budzi z przepicia". Ech, żeby jeszcze mieć takiego kumpla jak Franko!





Program: **„Franko The Crazzy Revange"**
Rok prod. 1994

Komputery: Amiga 500/500+/600/1200, 1MB
Dystrybucja: MIRAGE



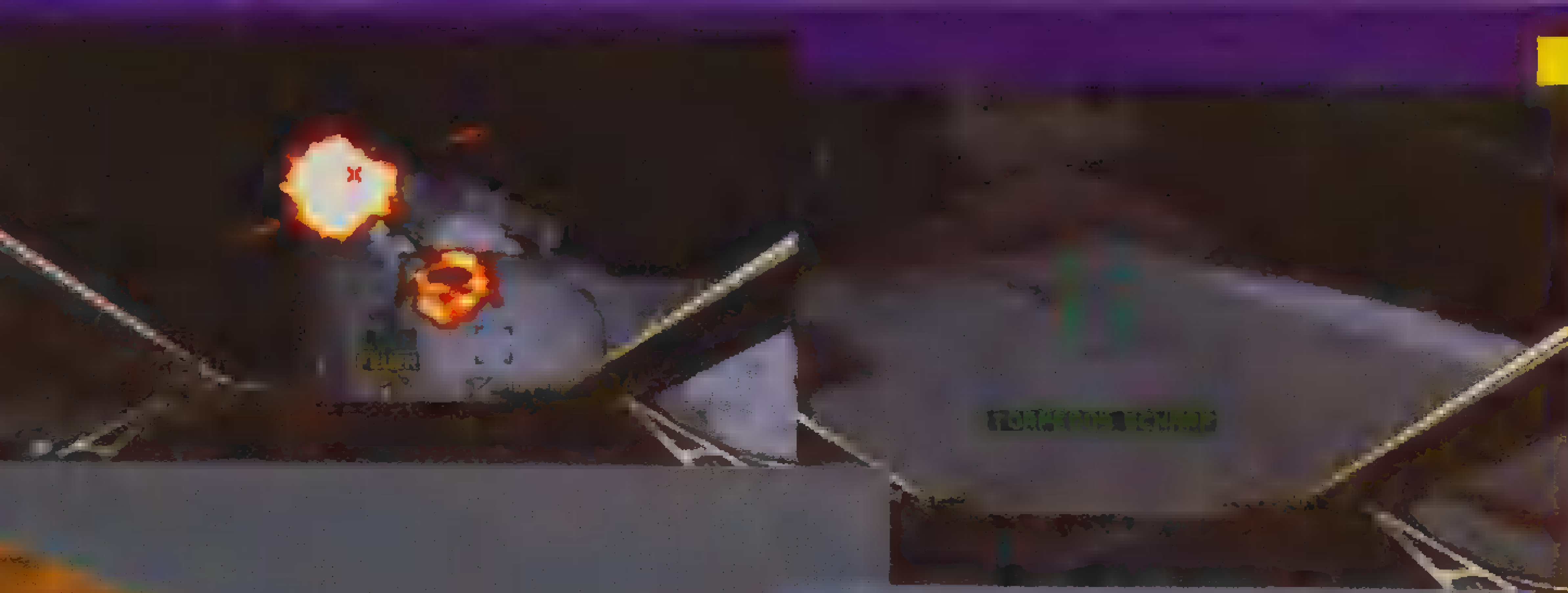




STAR WARS
REBEL ASSAULT

Zapewne wśród naszych Czytelników jest wielu, którzy rozważają możliwość kupna CD–ROMu. Czy to się opłaca? Czy na krążkach CD są gry, które zrekompensują ten nowy wydatek, wspaniałą grafiką, rewelacyjną muzyką czy też ciekawą fabułą? Te pytania i wątpliwości najczęściej towarzyszą takim rozważaniom. Od kilku numerów „GK" systematycznie prezentujemy gry dostępne na CD, ale są to raczej krótkie recenzje. Zdajemy sobie sprawę, że niektórych to zupełnie niezadowala. Postanowiliśmy więc przedstawić Wam kilka zdecydowanie najlepszych programów na CD, ale w zupełnie inny sposób. Forma tej prezentacji sprowadzać się będzie do tego, że grafika będzie tu stroną dominującą, zaś tekst będzie jedynie dopełnieniem całości. W przypadku gry, którą zamieszczamy poniżej, niejako przy okazji prezentacji wspaniałych ekranów z poszczególnych etapów, otrzymujemy gotową instrukcję ukończenia gry. Myślę, że taka sytuacja może powtórzyć się przy okazji przedstawiania innych gier, ale czy to źle? Dzisiaj gra, która narobiła sporo zamieszania w CD–ROMowym światku i przez długi czas nie schodziła z pierwszych miejsc list przebojów na CD – „Rebel Assault". Jest ona jedną z pierwszych i jednocześnie najlepszych (jak na razie) gier CD–ROMowych. O samej akcji nie będę się długo rozwodził, bo jeśli oglądaliście filmy z cyklu „Gwiezdne Wojny", to doskonale wiecie, o co chodzi. Program nawiązuje do fabuły „Star Wars", a nawet zawiera digitalizowane sekwencje z tego filmu. Jest na co popatrzeć...





Misja 1
Trening lotu kanionem za prowadzącym.
Wraz z drugim rekrutem trzymaj się prowadzącego, aż do rozwidlenia. Tam skręć w prawo.

Misja 2
Trening strzelania do celów.

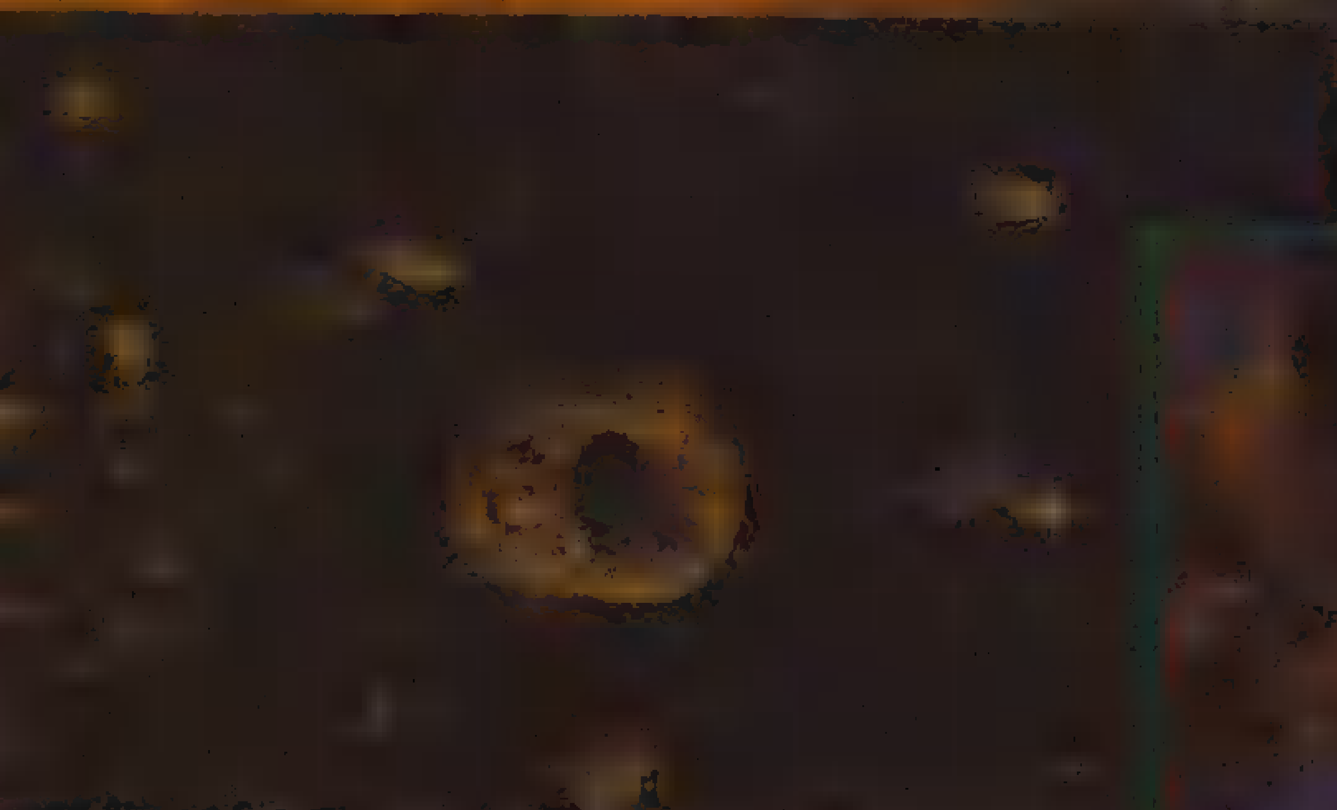
Misja 3
Trening precyzji lotu na powierzchni Caledonu.

Hasło **FALCON**













Misja 4
Atak na Gwiezdny Niszczyciel.
Aby go rozwalić trzeba najpierw zestrzelić wszystkie działka, zniszczyć generatory osłon (wielkie kule nad mostkiem dowodzenia), a następnie strzelić torpedę prosto w tenże mostek.

Misja 5
Zestrzelić TIE Fightery atakujące bazę oraz atakujące wojska.

Misja 6
Ucieczka przez pole asteroidów.

Hasło **ANOAT**



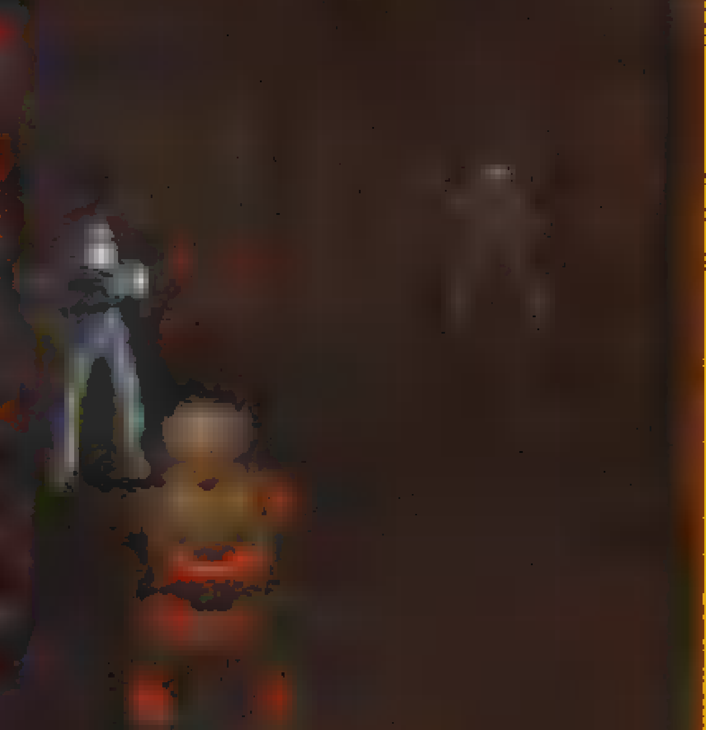


Misja 7
Wykryć i zniszczyć sondę.
W tunelu musisz zniszczyć jak najwięcej obcych robotów, na rozwidleniach skręcając kolejno w lewo, lewo, lewo, prawo, lewo i lewo.

Misja 8
Zniszczyć Walkera.
Aby to zrobić, trzeba zniszczyć wszystkie jego żywotne części (zrobi się jaśniejszy). Mamy do wyboru dwa rodzaje ataków: A i B, które wybieramy co pewien czas.







Misja 9
Atak oddziałów szturmowych.
Aby uciec dobrym X–Wingiem, należy uciekać wybierając na rozwidleniach korytarzyki w prawo.

Misja 10
Ochraniać rebeliancki transportowiec.

Hasło **YUZZEM.**



Misja 11
Trening przed atakiem na Gwiazdę Śmierci.

Misja 12
Przebić się przez osłonę TIE Fighterów.

Misja 13
Lot nad powierzchnią Gwiazdy Śmierci.

Misja 14
Atak na główne działo.
By je rozwalić należy najpierw zestrzelić wszystkie niebieskie, zewnętrzne osłony, a następnie wlecieć do środka i zestrzelić wszystkie zielone generatory. Kluczem do zwycięstwa jest tu szybkie rozwalanie TIE Fighterów.

Hasło BRIGIA

Misja 15
Ostateczny atak
Najpierw należy przedrzeć się przez kilka działek, aż do momentu, gdy pojawi się Lord Vader. Wtedy nastąpi ostateczny lot. Należy przedrzeć się przez dwa pola siłowe (zestrzeliwując nisko położone generatory) pamiętając by przelatywać jak najbliżej ścian zewnętrznych, a następnie wystrzelić torpedy prosto w szyb wentylacyjny umieszczony w podłożu.

Hasło GREEDO

Teraz pozostaje nam już tylko oglądanie zakończenia. Radzę obejrzeć je do końca.

■ **Sikoraczka alias Krwawy Stempelek**

PHOBOS '99



Wymagania: PC 286/386, VGA, 512 KB RAM
Sterowanie: mysz, joystick, klawiatura
Karty dźwiękowe: Sound Blaster, Covox
Producent: ZiP Soft Gliwice
Autor opowiadania „Phobos": Tomasz Mielczarski
Cena det. 220.000 zł
Sprzedaż: sklepy komputerowe na terenie całego kraju

MADE IN POLAND

Do sprzedaży trafił już najnowszy program polskiej firmy Zip Soft zatytułowany „Phobos '99". Jest to gra łącząca w sobie elementy logiczne i zręcznościowe, a jej konstrukcja przypomina stary hit z Atari XE/XL, a mianowicie „Spindizzy". Akcja jest zatem dość błaha, ale za to autorzy zadbali o właściwy klimat gry i stworzyli do niej fascynującą otoczkę w postaci rozbudowanej legendy utrzymanej w stylu science-fiction. Trzeba przyznać, że zrobili to fachowo i naprawdę nieźle. Na uwagę zasługuje też niezwykle starannie, jak na polskie warunki, wykonane opakowanie gry, a także jego wnętrze – ładnie wydany podręcznik gracza, starannie opakowane dyskietki zaopatrzone w firmowe napisy. Dodatkowo w pakiecie znajdują się bardzo ładnie wydrukowane na papierze wysokiej jakości: zasady rejestracji programu, karta licencyjna, umowa licencyjna, a także informacje dotyczące praw autorskich w świetle nowej ustawy. To wszystko cieszy oko i pozwala inaczej spojrzeć na program jako, taki. Założę się, że gdyby ktoś otrzymał tę grę na dwóch sfatygowanych dyskietkach z niechlujnie naklejonymi winietkami na których nabazgrany byłby tytuł „Phobos '99" – a więc tak, jak bywało to na giełdach – nie zwróciłby na tę gierkę większej uwagi. A tak... po przeczytaniu zgrabnie skleconego opowiadanka s-f jesteśmy w stanie uwierzyć we wszystko. Nawet w to, że czerwona kulka, którą przyszło nam sterować i zżerać setki kropek (kłania się „Pac–Man"), to nie jakaś tam zwykła kulka, a najprawdziwszy super robot nowej generacji, który znalazł się w tajnym laboratorium kosmicznym, a jego zadaniem jest zebranie materiałów rozszczepialnych. Zresztą posłuchajcie sami: „...akcja rozgrywa się w 2099 roku na terenie automatycznego laboratorium-fortecy, krążącego po orbicie Phobosa sztucznego satelity Marsa. Laboratorium pozostawione przez tajemniczą cywilizację, która wyginęła przed tysiącami lat, zagraża bezpieczeństwu Ziemi. Z misją jego zniszczenia zostaje wysłany specjalizowany robot nowej generacji. Kierując jego ruchami zbierasz rozrzucone po całej stacji materiały rozszczepialne. Po osiągnięciu masy krytycznej, eksplozja zniszczy laboratorium..."

To tyle jeśli idzie o legendę. W tym miejscu miałbym ochotę zacytować Wam jeszcze kilka fragmentów opowiadania, które znajduje się w podręczniku gracza, ale ze względu na oszczędność miejsca, przytoczę tylko jego fragment końcowy, więc moment w którym kończy się fantazja autora, a zaczyna się rzeczywistość – realna gra.

„... David ujrzał przed sobą laboratorium. Metaliczne, błyszczące, przypominało bardziej kosmiczny ośrodek wypoczynkowy, niż złowrogą machinę wojenną.

... Bob obserwował jak widoczne na monitorze Laboratorium powiększa się wypełniając stopniowo cały ekran. Powoli wyłaniały się szczegóły misternej konstrukcji, tworzonej zapewne przez wieki. W pewnym momencie obraz zniknął, by powrócić po kilkunastu sekundach. Robot był już w Laboratorium. Bob ujął w dłoń drążek sterujący. Ostrożnie przechylił go w lewo, zręcznie omijając przeszkodę. To co zobaczył na monitorze, przeszło jego najśmielsze oczekiwania..."

Wprawdzie to co ja zobaczyłem na ekranie monitora nie przeszło moich najśmielszych oczekiwań, ale nie mogę powiedzieć, żebym był zawiedziony. Ot, klasyczny przykład gry logiczno–zręcznościowej z wyraźnym nawiązaniem do klasyki. Całość prezentuje się dobrze, a gierka potrafi wciągnąć. Oczywiście nic na tym świecie nie jest idealne, tak i w przypadku „Phobosa '99" można byłoby znaleźć kilka niedociągnięć. Jednak dotychczas nie trafiłem na coś, co by mnie zdecydowanie raziło. Faktem jest, że egzemplarz testowy otrzymałem nie dalej, jak na dzień przed napisaniem tego artykułu, więc być może wszystko jeszcze przede mną. Pierwsze wrażenia są jak najbardziej pozytywne i z czystym sumieniem mogę polecić tę grę wszystkim miłośnikom niezbyt skomplikowanych gier logicznych. Co ciekawsze na opakowaniu gry widnieje napis – „nagrody za ukończenie gry". Niestety nie wiem jeszcze jakie nagrody czekają na śmiałków, którym uda się dobrnąć do końca, ani nie wiem nic o zasadach tego konkursu. Myślę więc, że do tematu jeszcze powrócimy, a dokładniejszy opis tej gry zagości jeszcze na łamach naszego pisma.

■ MS

TECTRIS

„Tectris" jest prostą, polską grą wzorowaną na słynnym „Tetrisie". Jest on napisany przez Krystiana Sergiejewa (MC Kriss) i Tomasza Nowaka (T.N Soft). Dystrybutorem programu jest firma Mavis & PKTS. Nie wiem dlaczego, ale gdy sięgałem po tę grę, już byłem do niej nastawiony dość sceptycznie. Mojego nastroju na pewno nie mogła poprawić dość kiepska okładka i odpychającą instrukcją. No cóż, zainstalowałem grę i rozpocząłem zabawę. I tu mile się rozczarowałem. Program ten oferuje stosunkowo staranną (choć prostą) grafikę VGA, a digitalizowane kawałki taneczne brzmią nieźle zarówno na PC speakerze, jak na Sound Blasterze i Covoxie. Cel i zasady gry są proste, chyba każdy kto widział choć raz w życiu „Tetrisa", wie o co chodzi. Należy tak obracać i przesuwać klocki, aby wypełnić nimi kolejne poziomy studni. Z levelu na level, jest coraz trudniej. Gramy za pomocą kursorów i spacji. Gra zawiera prymitywny edytor plansz, prostą konfigurację i listę najlepszych wyników.

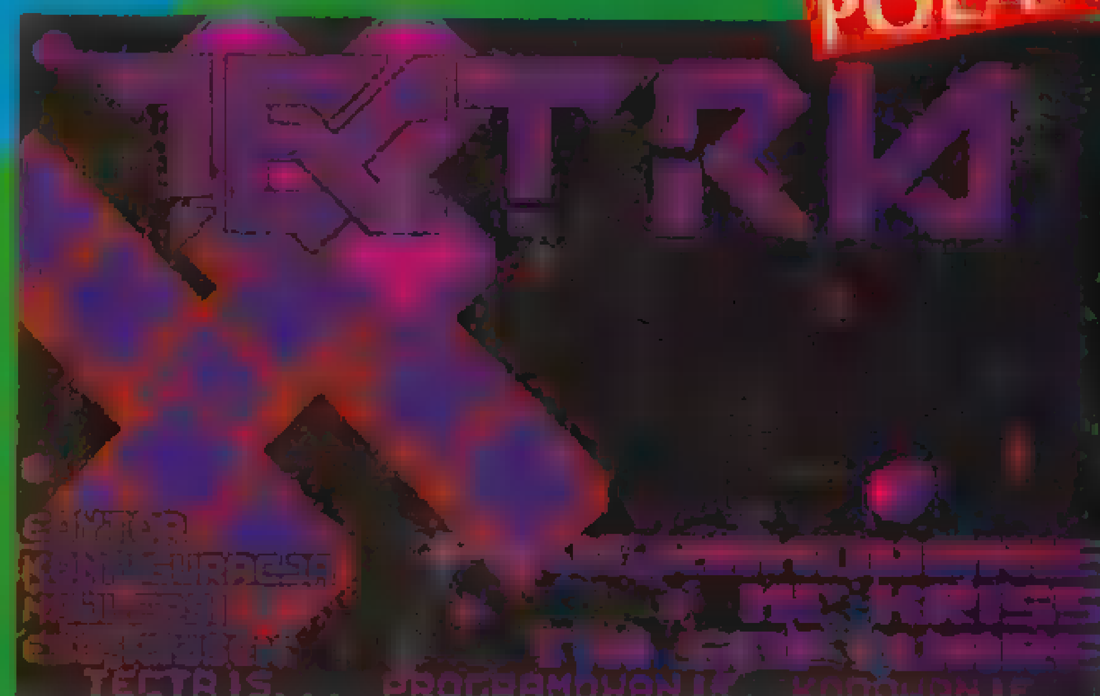
Reasumując, „Tectris" jest kolejnym programem z klanu „Tetrisa". Grafika i muzyka nie jest najgorsza. Ogólnie rzecz biorąc, da się pograć, aczkolwiek program w porównaniu z w pełni komercyjnymi produktami, nie może niczym szczególnym zaskoczyć.

Wymagania sprzętowe nie są zbytnio wygórowane, gdyż wystarczy 286 AT z 1 MB pamięci i kartą VGA. Na twardym dysku zajmuję około 1 MB, ale chodzi również z dyskietki.

■ Marcin Więckowski

dystrybucja: Mavis i PKTS

MADE IN POLAND



LARRY 6



Po prawie dwóch latach rozłąki z Larrym Lafferem, znowu spotykamy się z nim za sprawą szóstej (lub jak kto woli piątej) części jego niesamowitych przygód, zatytułowanej „Shape Up or Slip Out". Tym razem twórcy całego cyklu spisali się na tytułową szóstkę. W porównaniu z momentami tylko ciekawą grą „Larry V", najnowsze dzieło firmy Sierra-On Line wypada naprawdę świetnie. Uatrakcyjniona została nie tylko fabuła programu, ale również ulepszono interfejs użytkownika (osobne ikony brania i używania przedmiotów, inaczej ułożone Menu), dzięki czemu gra się o wiele przy-



jemniej i wygodniej. Również muzyka i efekty dźwiękowe stoją na najwyższym poziomie. Wszystkich zwolenników humoru Ala Lowe chyba nie trzeba dłużej zapraszać do wspólnej zabawy. A więc zaczynamy!

Tym razem nasz poczciwy niezguła Larry Laffer spacerując po Plaży Muskułów został zaczepiony przez atrakcyjną blondynkę, przybyłą w to nawiedzane przez prawdziwych „menów" tego świata miejsce, w kaaaaapitalnej hollywoodzkiej limuzynie. Dziewczyna szuka bowiem nowego zawodnika do teleturnieju o niedwuznacznie brzmiącym tytule „OGIERY". Po usłyszeniu tej fascynującej wiadomości, rozentuzjazmowani początkowo mięśniacy wycofują się jednak, zostawiając na placu boju osamotnionego Larry'ego. Cóż... werbowniczka stwierdziwszy, że na bezptasiu i żaba słowikiem, zabiera go ze sobą do studia. Na miejscu Larry dowiaduje się, że nie powinien sobie robić przesadnych nadziei – wyniki turnieju i tak ustala się z góry, a jego dowcipne odpowiedzi zostały wcześniej napisane przez telewizyjnych tekściarzy. Tak czy owak, Lafferowi jako zwycięzcy Numer Dwa (w tej sprawie też niewiele miał do powiedzenia) telewizja funduje dwutygodniowy pobyt w luksusowej miejscowości wypoczynkowej „La Costa Lotta", gdzieś na Karaibach czy Pacyfiku, z opłaconymi niektórymi rozrywkami. Larry marzy już o tym, jak to przybędzie do kurortu w luksusowym samochodzie. Niestety, rzeczywistość odbiega nieco od jego wyobrażeń.

CO JEST GRANE?

Połaź trochę po okolicy, aby odnaleźć wszystkie miejscowe atrakcje. Musisz odszukać bar i kuchnię, kwiaciarnię, saunę, błotny basen, kawiarnię (wejście do niej odnajdziesz tam, gdzie poręcz przy ścianie skręca w lewo i w dół), salę w której damy siedzące w głębokich fotelach poddają się zabiegom kosmetycznym (jak wyżej, tylko w prawo i w dół), swój pokój (na pięterku drzwi po prawej – otwiera się go kluczem otrzymanym w recepcji), basen kąpielowy z którego możesz przejść do sali ćwiczeń siłowych (aby tego dokonać powinieneś w sali gimnastycznej skierować się w małe drzwiczki z lewej i u dołu ekranu), budkę strażnika i zamknięty wybieg dla personelu, Gabinet Zabiegów Odchudzających (wchodzi się do niego z szatni w której siedzi ręcznikowy Gary) i mały pawilon na dachu (aby tam dotrzeć wejdź do kuchni i skorzystaj z podajnika potraw – w głębi i po prawej, po czym naciśnij guzik – ciekawski Larry sam wpakuje się do środka. Każ mu wówczas wdusić czerwony przycisk i jazda!).

Dziewczyna imieniem Shamara, mieszkająca w pawilonie na górze, znudzona życiem oddaje się medytacjom transcendentalnym. Nie odcięła się jednak od świata całkowicie i wciąż czeka na mężczyznę o głębokiej osobowości (np. takiego jak Larry). Nie imponują jej już bowiem urodziwi, a głupi muskulaci. Powinieneś ją sobie zjednać niezwykłymi darami, które znajdziesz łażąc po zakamarkach kompleksu „La Costa". Aby zdobyć niektóre z nich będzie musiał wykazać się diabelską wręcz przebiegłością, za co jednak będziesz mógł ucieszyć oczy niezwykle zabawnymi animacjami (np. kuracja elektrowstrząsowa, czy skoki na uwięzi pobudziłyby do śmiechu chyba nawet Ojca Zadżumionych, choć Larry na pewno oceniłby rzecz inaczej). W miarę rozwoju sytuacji okazuje się jednak, że nie wszystko jest takie, jakim się wydaje. Ale nie uprzedzajmy wypadków.

ZACZYNAMY...

Pogadaj z dziewczyną w recepcji. Biedaczka ma pecha. Przyjechała do „La Costa" licząc na to, że jako pracownica kompleksu załapie się darmowo na Celulinitową Kurację Odchudzającą. Niestety, wynalazca tej metody na kilka dni przed przyjazdem Gammie został oskarżony o nadużycia i musiał zrezygnować z pracy. Z zemsty uszkodził też swą machinę. Oczywiście Larry nie byłby sobą, gdyby nie zaproponował Gammie, że naprawi aparat, za co w zamian otrzymuje obietnicę „pierwokupu" jej nowego (jeśli eksperyment się powiedzie), jędrnego ciałka. Weź klucz i idź do swego pokoju.

W pokoju zainteresuj się łazienką (drzwi w głębi i po prawej). Okaże się, że po odkręceniu kurka leci z niego wstrętna, rudawa woda. Trzeba coś z tym zrobić. Jak każdy prawdziwy mężczyzna cierpiący na chroniczny lęk przed przepracowaniem, wolisz oczywiście wezwać hydraulika. Wyjdź z łazienki i spójrz na stolik. Zobaczysz na nim telefon i trzy tabliczki z wiadomościami o obsłudze hotelowej. Obejrzyj wszystkie, po czym podnieś słuchawkę i wykręć numer 75 (HOUSEKEEPING). Zgłosi się recepcjonistka z zarządu hotelu i ciekawski Larry zamówi coś ekstra (później zobaczysz, co to takiego). Wybierz 75

jeszcze raz, a gdy dziewczyna zgłosi się ponownie poskarż się, że w Twojej łazience brak podstawowych utensyliów, takich jak papier toaletowy, mydło itp. Recepcjonistka obieca, że zaraz coś podeśle. Aby jednak odebrać przesyłkę musisz wyjść z pokoju (żelazną zasadą obsługi w La Costa jest NIEPRZESZKADZANIE GOŚCIOM. Chodzi również o to, iż niektórzy z jurnych wczasowiczów zaczepiali dziewczęta z obsługi w dość obcesowy i niedwuznaczny sposób). Wyjdź więc z pokoju i jeśli na korytarzu nie zobaczysz wózka, zejdź na dół i wróć po krótkiej chwili.

Obejrzyj wózek (ikona oka) z obu stron. Możesz (i powinieneś – nie oszukuj się bowiem, Larry nie jest szczególnie mile widzianym gościem, gdyż telewizjoniści opłacili mu najniższą z możliwych stawek hotelowych) zabrać z wózka następujące przedmioty: zestaw do mycia zębów (DENTAL FLOSS), krem do dłoni (HAND CREME), mydło (SOAP), podkładeczki na sedes (SEAT COVERS), papier toaletowy (TOILET PAPER), ręcznik (TOWEL) i ściereczkę (WASHCLOTH). Zabrawszy to wszystko wracaj do swego pokoju. Ze stolika weź również kwiaty (FLOWERS).

Ponieważ trzeba coś zrobić z łazienką, każ Larry'emu wetknąć do klopika papier toaletowy. Teraz wyjdź z łazienki i zadzwoń pod numer 76 (BUILDING MAINTENANCE). Zgłosi się obsługa hotelowa i Larry poinformuje jej pracowników o awarii agregatu. Wyjdź z pokoju, zejdź na parter i przejdź w lewo. Otwórz drzwi i wejdź do łaźni. Łaziebny to pederasta, jeśli więc wziąłeś ręcznik z wózka nie musisz z nim gadać. Jeśli nie, weź od niego ręcznik i wejdź w drzwi drugie z lewej. Trafisz do pomieszczeń szatni, gdzie otwórz szafkę ostatnią w głębi na dole. Weź ręcznik i użyj go do owinięcia swych wdzięków. Ruszaj dalej. Nie musisz korzystać z pryszniców. Przejdź raz jeszcze w głąb – trafisz do błotnej łaźni. Pogadaj z siedzącą tu dziewczyną. Okaże się, że Char nade wszystko w świecie pragnie kompletu baterii do swego Nocnego Przyjaciela. Jeśli ktoś ofiarowałby jej owe baterie, ona dałaby z siebie wszystko w gabinecie Elektrycznej Rozkoszy. Larry oczywiście obiecuje, że zrobi co może, aby dać jej tę odrobinę radości. Jeśli chcesz, możesz jeszcze wykąpać Larry'ego w błocku i opłukawszy go pod prysznicem, każ mu się ubrać i wyjść z pomieszczeń łaźni.

Wróć do swego pokoju – na poduszce powinieneś znaleźć prezent od dyrekcji (dość szczególny zresztą – ale co kraj, to obyczaj). Wejdź do łazienki – ciężko tyra tu hydraulik, który klnie na czym świat stoi idiotę, co zapchał ten cholerny spłuk. Pogadaj z nim przez chwilę i świśnij mu (ikona brania) klucz (WRENCH) oraz pilnik (FILE) i zostaw durnia jego losowi. Wyjdź z łazienki i z pokoju.



Zejdź na dół i ruszaj w lewo. Zajrzyj do gabinetu fryzjerskiego (schodkami w dół, obok poręczy) i podnieś z ziemi uszkodzony sznur z wtyczką. Pogadaj z dziewczyną (ma ona na imię Shablee) siedzącą w fotelu z prawej. Panienka marzy o oryginalnej sukni. Larry oczywiście i tej ślicznotce obiecuje, że ją uszczęśliwi. Wyjdź z salonu piękności i idź na basen. Przyjrzyj się pływającemu na wodzie barkowi i weź pokrowiec na okulary, który ktoś zostawił na poręczy. Odejdź od barku, otwórz pokrowiec, a znajdziesz w nim okulary i małą szmatkę do ich czyszczenia. Weź też oklapnięty pływak w kształcie bobra (INFLATABLE BEAVER) – leży na drugim brzegu basenu). Następnie wejdź w małe drzwi po prawej i przejdź przez salę ćwiczeń aerobiku do salonu siłowego. Pogadaj z dziewczyną siedzącą na siłowni. Ma ona jedną słabostkę – chciałaby pobawić się kajdankami. Larry i jej oczywiście obiecuje spełnienie wszystkich marzeń. Zajmijmy się więc działalnością charytatywną. Kajdanki ma strażnik w budce. Niestety, jest czujny niczym Winnetou, musisz więc odwrócić jego uwagę. Wyjdź z siłowni przez drzwi po prawej. Znajdziesz się w błotnej saunie. Weź i zestaw na ziemią kwiatki ze schodków po lewej i posłużywszy się kluczem zabranym hydraulikowi Markowi przekręć kamerę tak, aby pokazywała pomieszczenia damskie. Teraz wyjdź i udaj się ku budce strażnika (w tym celu musisz wyjść na zewnątrz, potem idąc cały czas w lewo trafić przed kompleks budynków i naprowadzić ikonę oka na budkę). Strażnik zajęty podglądaniem dziewczynek nie zauważy nawet, że świsnąłeś mu kajdanki. Wróć do Thunder i daj jej kajdanki. Dziewczyna każe Ci iść za sobą do swojego pokoju. Aby go odnaleźć, będziesz jednak musiał połazić po całym hotelu i postukać do wszystkich drzwi, teksty zaś jakie wówczas usłyszysz są naprawdę przezabawne (w jednym z pokojów przebywa np. jedna pani i... cała drużyna futbolowa, która oczywiście wieje pod łóżko). W końcu znajdujesz Thunder, jednak już po chwili orientujesz się, że byłoby dla Ciebie lepiej gdybyś nie szukał jej tak intensywnie. Tak czy owak rankiem znajdujesz przy sobie obrożę, którą zniewoliła Cię Thunder, a otworzywszy sprzęt zobaczysz w niej diament. No i dobrze. Wyjdź z pokoju i zejdź do recepcji. Weź (ikona brania) z kosza po lewej klucz. Nie jest wprawdzie Twój, ale co tam.

Przejdź do sali aerobiku i stań na wolnym miejscu. Larry ćwiczy tak nierytmicznie, że prowadząca zajęcia dziewczyna zdenerwowana bezskutecznymi wysiłkami zaprowadzenia porządku wśród ćwiczących kończy sesję. Porozmawiaj z nią i podczas rozmowy uparcie klikaj ikoną brania na plakietce identyfikacyjnej instruktorki. Okaże się, że Cavaricchi uważa zdjęcie za nieudane i pozwoli w końcu namolnemu samcowi na wzięcie plakietki. Umówi się też z nim w saunie na randkę (choć Larry zdziwi się mocno słysząc propozycję, aby przyprowadził ze sobą jakąś przyjaciółkę). Zakończywszy rozmowę przejdź do sali ćwiczeń siłowych i weź pas elastyczny (RUBBER BELT) z jednej z machin (prawo i dół). Wyjdź z budynku i przejdź do stołówki (pogrzebawszy w stercie lodu zabierz z niej samotną jak pingwin w Arktyce pomarańczę (ORANGE)). Następnie udaj się do kuchni. Stoi tu samochód dostawczy – napompuj bobra korzystając z wentyla w oponie. Teraz przejdź na basen. Łącząc ściereczkę do okularów z tubką pasty do zębów uzyskasz mały wprawdzie, ale wystarczający całkowicie do zakrycia skąpych



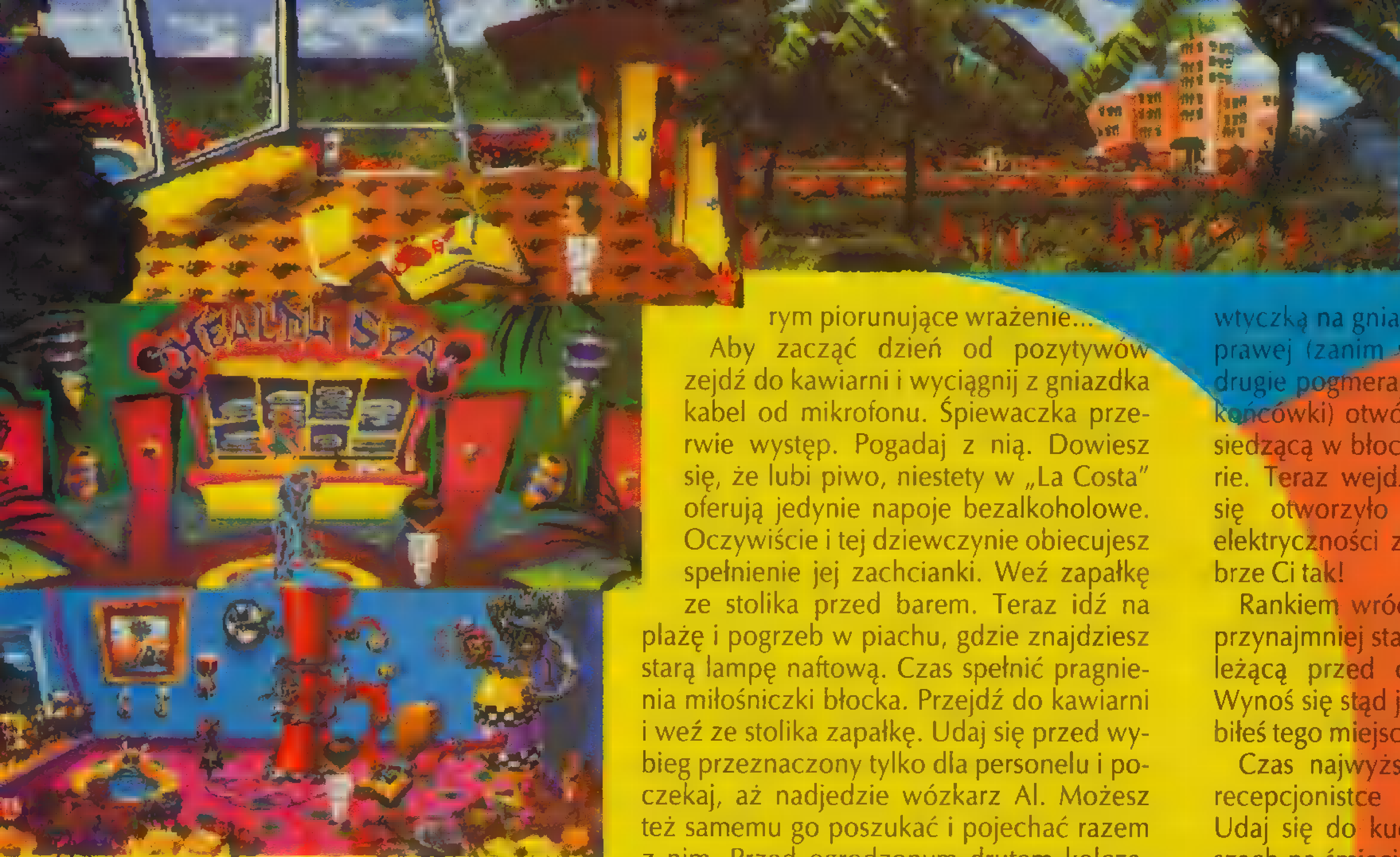












wdzięków Larry'ego kostium kąpielowy. Wejdź w krzaki pośrodku w dole ekranu i załóż Larry'emu slipy. Teraz używszy nadmuchanego bobra wejdź do wody i podpłyń do pływającego barku (ikona oka).

Aby czegoś się napić spytaj o sposób składania zamówień siedzącego tam Kenny'ego. Dowiesz się, że powinieneś użyć bobra (bóbr, nawiasem mówiąc, to w amerykańskim slangu synonim nazwy tej części damskiej anatomii, na którą dawniej w Polsce mówiono kiep). Klepnij więc wodę ogonkiem bobra i pokaż kelnerce klucz, który świsnąłeś rano w recepcji (na kluczach są numery pokojów, a dyrekcja kompleksu powiadomiła personel, że ten idiota, co jest gościem programu „Ogiery" ma opłacony tylko pobyt i nic ponadto – sam na swój rachunek nie mógłbyś więc zamówić niczego). Zobaczywszy klucz Twego mimowolnego dobroczyńcy kelnerka zrealizuje zamówienie. Poczęstuj drinkiem dziewczynę z prawej i oczywiście zabaw ją rozmową. Byłaby zupełnie szczęśliwa, gdyby mogła do woli wyskakać się z hotelowej trampoliny. Larry obiecuje, że załatwi jej duplikat klucza. Podejdź do ratownika siedzącego w lewym górnym rogu ekranu i pogadaj z nim. Ratownik chętnie da Ci klucz od trampoliny. Otworzywszy kluczem beczkę, wejdź na wieżę – dopiero tam będziesz mógł, przyłożywszy klucz do kawałka mydła, zrobić odcisk klucza ratownika. Następnie porównaj klucz, który świsnąłeś z recepcji z odciskiem, a następnie podszlifuj ten klucz pilnikiem Marka – hydraulika. Niestety, na dół możesz dostać się tylko w jeden sposób.

Wydostawszy się z basenu i posłużywszy się bobrem podpłyń jeszcze raz do barku na wodzie i daj klucz nudzącej się piękności.

Wieczorem zaś... Na wieży raźno zabierz się do pieszczot, potem szybko zrzuć z Larry'ego ubranko i ponownie chwyć dziewczynę w objęcia. Zanim jednak Larry przejdzie do działań zasadniczych, dziewczyna zechce wyjawić mu wielką prawdę o miłości, życiu i seksie (WORDS OF WISDOM). Prawda ta wywrze na Larrym piorunujące wrażenie...

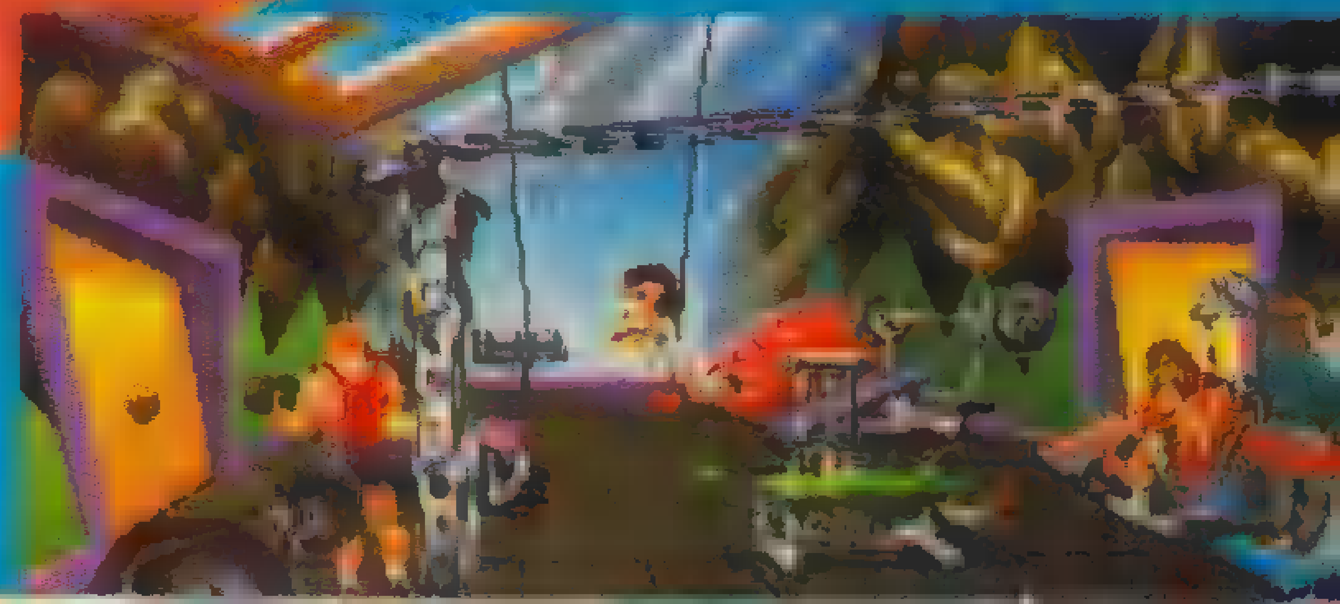
Aby zacząć dzień od pozytywów zejdź do kawiarni i wyciągnij z gniazdka kabel od mikrofonu. Śpiewaczka przerwie występ. Pogadaj z nią. Dowiesz się, że lubi piwo, niestety w „La Costa" oferują jedynie napoje bezalkoholowe. Oczywiście i tej dziewczynie obiecujesz spełnienie jej zachcianki. Weź zapałkę ze stolika przed barem. Teraz idź na plażę i pogrzeb w piachu, gdzie znajdziesz starą lampę naftową. Czas spełnić pragnienia miłośniczki błocka. Przejdź do kawiarni i weź ze stolika zapałkę. Udaj się przed wybieg przeznaczony tylko dla personelu i poczekaj, aż nadjedzie wózkarz Al. Możesz też samemu go poszukać i pojechać razem z nim. Przed ogrodzonym drutem kolczastym (wybiegiem dla pracowników „La Costa"), Al zsiądzie z wózka i powiadomi Cię, że chętnie by zapalił, ale niestety właśnie skończyły mu się zapałki. No to daj mu zapałczunię – ucieszony Al skoczy na dymka, Ty zaś zabierz się za jego wózek. Pogrzeb w nim i kluczem hydraulika rozłącz zasilanie. Gdy Al wróci, zacznie grzebać w silniku, niestety nie potrafi niczego zdziałać po ciemku. Przemów więc do niego i uczynnie zaofiaruj się, że potrzymasz latarkę. Gdy naprawa zostanie dokonana, szybko otwórz latarkę i wyjmij z niej baterie. Al wkrótce sobie pojedzie, Ty zaś – skoro już tu jesteś, otwórz drzwi po prawej plakietką otrzymaną od instruktorki aerobiku i wejdź do zamkniętych do tej pory pomieszczeń. W namiociku trwa orgietka pracowników. Nie przejmuj się jednak tym zbytnio. Właź do środka i weź z beczki chłodzące się w niej piwo. Następnie wróć do kawiarni, ponownie rozłącz kabel zasilający mikrofon i daj Burgundy piwo. Ponieważ dziewczyna ma spust jak Zagłoba, musisz raz jeszcze przejść do wesołego namiociku, wziąć piwo, wrócić do kawiarenki i poczęstować Burgundy chłodnym napojem. No tak, tyle na raz to i słonica by nie wytrzymała. Weź raz jeszcze zapałkę z pudełka i idź za Burgundy. W garderobie bez skrupułów zabierz suknię śpiewaczki – i tak nie będzie jej potrzebowała przez dobrą chwilę. Wyjdź z kawiarni.

Przejdź do salonu piękności i daj suknię Shablee. Wieczorem na plaży zagadnij kilkakrotnie dziewczynę, potem hm... no, weź w dłonie to, co Ci ofiarują i daj Shablee prezencik, który znalazłeś na swej poduszce. I oto... Nie, to musisz zobaczyć sam... Rankiem wróć na plażę i weź szampana. W końcu uczciwie na niego zapracowałeś. Potem udaj się do łaźni parowej. Czeka tam już na Ciebie Burgundy (szansonistka z kawiarni), zaraz też zjawi się instruktorka aerobiku. Pogadaj z obiema, o nieco odmiennych od średniej krajowej gustach erotycznych paniami i puść w ruch ręce – Larry poleje wodą rozgrzane kamienie i w łaźni zrobi się parno i porno... Gdy para się rozwieje weź leżącą na ławie srebrną bransoletę (SILVER BRANSOLET) i opuść to haniebne dla Ciebie miejsce.

Udaj się do pomieszczeń z kąpielą błotną i używszy kabla z wtyczką na gniazdku w ścianie i drzwiach z prawej (zanim wetkniesz kabel w jedno i drugie pogmeraj przy nim, aby odizolować końcówki) otwórz je. Następnie pogadaj z siedzącą w błocku pięknością i daj jej baterie. Teraz wejdź do pomieszczenia, które się otworzyło i... Urocza wielbicielka elektryczności zrobi Ci tak dobrze, że dobrze Ci tak!

Rankiem wróć do gabinetu grozy (takim przynajmniej stał się on dla Larry'ego) i weź leżącą przed opalaczem perłę (PEARL). Wynoś się stąd jak najszybciej, bo nie polubiłeś tego miejsca!

Czas najwyższy spełnić obietnicę daną recepcjonistce Gimmie (kiedy to było?). Udaj się do kuchni i pogrzeb łapą w koszach na śmieci (z prawej i u dołu). W jednym z nich znajdziesz pojemnik z łojem (LARD). Weź go i idź do szatni przed łaźnią. Wejdź w drzwi ostatnie z prawej. Trafiłeś do Gabinetu Odchudzania, w którym niegdyś królował dr Świńskizadek. Niestety, zanim się wyniósł, uszkodził machinę. Wentyl (w głębi i z prawej) uszczelnij elastycznym pasem zabranym z siłowni. Tłoki (PISTONS) – z lewej i u dołu – nasmaruj łojem, potem kluczem hydraulika otwórz klapę w środkowej części urządzenia, wyjmij filtr (CELLUITE FILTER) i wróciwszy do kuchni wymyj go w urządzeniu do czyszczenia brudnych naczyń. Wróć do Cellulinitowego Odchudzacza i włóż oczyszczoną część na miejsce, po czym zamknij klapę i zakręć ją kluczem na głucho. Uruchom teraz całe ustrojstwo pociągając za dźwignię w prawym dolnym rogu ekranu. Sprawdziwszy, że działa, ruszaj z tą radosną wieścią do Gammie. Podekscytowana niczym nastolatka przed pierwszą obłapką Gammie pójdzie przodem (tył ma zaiste imponujący). Wejdź za nią do Odchudzacza, a gdy dziewczyna z hukiem legnie gdzie trzeba, przykrępuj ją do stołu i uruchom machinę. Pogadaj z dziewczęciem, aby dowiedzieć się, że zjadłaby świeżą pomarańczę. Daj jej owoc rąbnięty z kuchni. Jeśli zagadniesz ją po raz drugi dowiesz się, że brak jej jeszcze orzeźwiającego okładu na czółko. Doprawdy, osóbka z takim tyłeczkiem powinna mieć mniejsze wymagania wobec życia. Ale niech jej będzie. Pójdź do swej łazienki i zmocz ściereczkę (WASHCLOTH) pod kranem, potem przejdź do restauracji i wetknij mokrą chusteczkę do lodu. Wróć do Gammie i daj jej okład. Teraz dowiesz się, że wypiłaby nieco wody mineralnej. Niech ją byk powącha! Wyjdź na zewnątrz i połaź wzdłuż kompleksu. Przed jednym z pokojów stoi wózek, z którego bezwzględnie rąbnij rzeczoną wodę. Pędź do Gammie. Daj jej napój, no i już!



Ach te baby! Tak to jest z kobietami! Zamiast kląć, spożytkuj wysiłek machiny i napełnij celulinitem lampę naftową (ikona lampy na kurek pośrodku ekranu przed stołem). Następnie wyjdź stąd – nic tu po Tobie. Wejdź natomiast w drzwi pierwsze z lewej i pogadaj z kwiaciarką. Dziewczyna chciałaby, aby ktoś choć raz w życiu ofiarował jej kwiat. Daj jej więc kwiatek zabrany z Twego pokoju. Ona zresztą też Ci da... do wiwatu. Po kilkugodzinnej i dość męczącej, acz nie pozbawionej wrażeń sesji dostaniesz od Rosie orchideę (ORCHID). Teraz przejdź na pięterko przed swoim pokojem i używszy kubełka z szampanem (znalazłeś go na plaży, po niefortunnie zakończonej randce z Shablee) napełnij go na lodówce kostkami lodu. Najwyższy czas zrobić coś dla siebie. Udaj się do kuchni i poprzez windę żywnościową wjedź do pawilonu na dachu. Mieszkanka tego pomieszczenia doznała w życiu rozmaitych wrażeń (choć, jak się wkrótce okaże, zestaw jej doświadczeń nie jest wyczerpany). Pomów z nią więc i podaj jej kolejno: srebrną bransoletę, stopioną złotą plakietkę, która po eksperymencie z elektrowstrząsami przypomina współczesną rzeźbę, perłę, diament, zapaloną lampę z celulinitem (lampę zapal zapałką, którą uprzednio zażegnij w płonącym obok palenisku), cytat, który usłyszałeś na wysokości i wreszcie zmrożonego szampana. Jak się okazuje, braki w edukacji na szczęście zawsze można jeszcze nadrobić...

Uwaga! Jeśli chcesz, to podczas gry możesz zrobić jeszcze parę rzeczy. I tak na przykład: jeśli Larry w łazience położy pokrowiec na sedesik we właściwe miejsce, siada zaraz i... no właśnie. Każ mu tylko potem użyć papieru toaletowego, bo brzydki zapaszek Larry'ego może uniemożliwić Ci dalszą zabawę. Jeśli zaś posadzisz bohatera jak przed chwilą, potem zaś każesz mu wziąć do ręki broszurę reklamową „La Costa" (znajdziesz ją w szatni u Gary'ego – są w niej zdjęcia roznegliżowanych piękności) i polecisz, aby w odpowiedni sposób skorzystał z kremu do dłoni, to... Nie, to również najlepiej zobaczyć samemu!

■ „PAT"

Serdecznie dziękujemy również Tomaszowi Gawrońskiemu z Wrocławia za doskonały, szczegółowy opis oraz:
– Adamowi Żyle z Rybnika;
– Grzegorzowi Tybulczykowi z Opola;
– Bartoszowi Zienkiewiczowi ze Świdnicy Śl. i tym wszystkim, którzy tak licznie odpowiedzieli na nasz konkurs.





1869

Jak myślicie? Co mógł robić normalny (a raczej nienormalny) człowiek w drugiej połowie XIX wieku? Oczywiście pływać i to wcale nie jako pirat!

Czy słyszeliście kiedyś o kimś, kogo zwą „kupiec"? Sądzę, że tak i jednocześnie domyślam się, że już wiecie o czym jest gra „1869" firmy MAX DESIGN (dla mało spostrzegawczych: jest to gra handlowa, gdzie akcja toczy się po roku 1850 i przed rokiem 1900). Skąd tytuł? Otóż właśnie w 1869 r. został otwarty Kanał Sueski, dzięki czemu droga z Europy do Indii stała się kilkakrotnie krótsza.

Żeby nie zanudzać zbędnymi detalami zaczynamy.

Grę rozpoczynasz w roku 1854, czyli dokładnie 15 lat przed sławną datą. Komputer prosi Cię o podanie imienia, nazwiska, płci oraz nazwy Twojej firmy. Dalej wybieramy port początkowy i typ scenariusza (ten z literą „F" jest dla początkujących – grasz 5 lat i na początku dostajesz 12 mln zamiast 7). Teraz zaczynamy prawdziwą grę.

Przed nami plansza główna. Jeśli wskażemy na jakiś port, który nie jest naszą filią (o tym niżej) i nie mamy w nim żadnych statków, ukazują się dane o nim: nazwa miasta (PORT), państwo w którym leży port (COUNTRY), główny towar eksportowy (MAIN EXPORT), sytuacja polityczna (SITUATION: STABLE – stabilna, UNREST– niespokojnie, CIVIL WAR – wojna domowa, WAR – wojna). Do portów, w których panuje wojna, lepiej nie wpływać, gdyż można stracić towar lub pieniądze. Jeśli chcemy sprawdzić miasto, które jest naszą filią lub gdy mamy w nim statek, trzeba kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy, a następnie lewym na symbolu litery „I".

Następną, po Informacji, ikoną w porcie jest kufel piwa, czyli Tawerna. Tutaj zatrudnia się marynarzy, zakłada filię, czy przelewa pieniądze z jednego okrętu na drugi.

Zatrudniając marynarzy wybieramy stopień ich wyszkolenia (im niżej menu tym większe warchoły), ale również ich pensję (lepsi chcą więcej – to oczywiste). Dzięki założeniu filii zostaje zbudowany magazyn, w którym mogą być zgromadzone towary. Oprócz tego można dowolnie wchodzić do sklepu (LPM – na planszy głównej) i sprawdzać ceny towarów. Naraz można mieć 10 filii. W tawernie można również postawić kolejkę, dzięki temu wilki morskie opowiadają Ci o różnych dobrych transakcjach (np. że w Tunisie potrzeba dużo tekstyliów). Czasami jednak marynarze plotą bzdury i można się nieźle naciąć na takiej świetnej transakcji.

Nie w każdym porcie jest stocznia, w której można kupić, sprzedać, naprawić lub zamówić statek. Na początku gry najlepiej jest nabyć statek używany, a potem, wraz ze wzrostem firmy, budować nowe.

Jeśli w porcie jest filia, to jest tam magazyn. Do jego obsługi służy ostatnia ikona portu. Tutaj można gromadzić towar np. gdy trzeba poczekać na przybycie statku, przekazać pieniądze na statek lub zlikwidować filię. Warto mieć magazyny w większych miastach



przemysłowych, gdzie jest dużo różnych towarów do kupienia lub sprzedania (takim miastem jest np. Londyn).

Kiedy jesteśmy w porcie, to LPM wywołujemy kupca, u którego można kupić lub sprzedać różne towary. Nie jest prawdą, że można kupować tylko całość. Aby kupić mniejszą ilość jakiegoś towaru, należy PPM klikać na napisie HOW MUCH COSTS xxx XXX? LPM robimy operację wręcz odwrotną. Zgodnie z prawami ekonomii, gdy gdzieś potrzebne jest jakieś dobro, a my je dostarczymy, to oczywistym będzie, że jego cena zmaleje (popyt został zaspokojony).

Jeśli mamy kilka statków, to klikając PPM na ikonie żaglowca dostajemy informacje o nich (maksymalna ładowność, co jest w ładowni). Także tutaj zmieniamy pensje załogi i dajemy premie. Zadowolenie grupy Twoich marynarzy widoczne jest na twarzy symbolicznego gościa. Gdy są źli (na przykład dlatego, że nie dostali gotówki na czas), mogą Cię nawet wrzucić do morza. Trzeba więc być ostrożnym. Marynarze mogą również zatrzymać statek w porcie, gdy nie ma w nim wystarczającej ilości pieniędzy, aby zapłacić pensje. Trzeba wtedy dowieźć pieniądze innym statkiem, bo inaczej okręt nie wypłynie.

Jeśli wszystko jest w porządku, to można wyruszyć w morze. Klikamy LPM na okręcie, następnie na nazwie statku (również LPM), ustawiamy port docelowy (jak wyżej) i potwierdzamy PPM na porcie. Teraz trzeba kliknąć na dacie i statek już płynie.

Na dole są 4 ikonki i mapa świata. Mapą zmienia się obszar powiększony na górze, dzięki czemu można zobaczyć co się dzieje w innych partiach globu.

Ikona pieniądza służy do zaciągania pożyczek, kotwica to rekordy szybkości, worek złota – Twe przychody, a książka – opcje programowe.



Gra jest bardzo prosta w obsłudze, więc nie trzeba jej nadmiernie opisywać.

Teraz zajmijmy się stroną praktyczną, czyli podpowiedziami:

Przed otwarciem Kanału Sueskiego bardzo opłacalne są następujące trasy:

– tekstylia z Nowego Orleanu sprzedać w Puerto Bello, skąd wrócić z kawą;

– broń z Hamburga zawieźć do Tunisu, skąd przywieźć owoce do Londynu;

– kupić w Nowym Jorku maszyny, sprzedać je w Rio de Janeiro i wrócić stamtąd z węglem;

– w Amsterdamie kupić tekstylia, popłynąć do Puerto Bello, kupić kawę przy okazji sprzedając tekstylia. Dalej popłynąć do Nowego Orleanu, sprzedać kawę i kupić bawełnę, którą sprzedać w Barcelonie.

Nowe intratne szlaki dochodzą z chwilą otwarcia Kanału Sueskiego. Wtedy możliwości zarobku jest znacznie więcej:

– tekstylia z Amsterdamu sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć do Londynu herbatę i bawełnę;

– z Londynu przywieźć do Bombaju maszyny i narzędzia, skąd wrócić z bawełną lub herbatą;

– narzędzia kupione w Barcelonie sprzedać w Bombaju, skąd przywieźć wiadomo co (bawełnę lub herbatę);

I jeszcze trzy uwagi końcowe:

– Mając malutki i zarazem powolny stateczek, nie należy kupować kakao czy herbaty, aby przewieźć je do Europy. Towary te bardzo łatwo gniją.

– Należy pamiętać, iż w tej grze pieniądze trzeba wozić ze sobą i, jeśli np. na jakimś statku nie ma mamony, to marynarze nie zechcą wypłynąć z portu. Trzeba będzie dowieźć pieniądze innym statkiem, a gdy nie posiadasz takiego, to jest to koniec Twojej kariery.

–

Gdy budujesz nowy statek pamiętaj, że najpierw płacisz zaliczkę – wtedy budowa okrętu zostanie rozpoczęta. Ale przed jej końcem musisz zapłacić resztę, inaczej przepadną pieniądze z zaliczki.

Podsumowując: gra nie jest trudna, ale czasami trochę przynudna (oj, to czekanie na otwarcie Kanału). Oprócz tego trzeba długo i dokładnie myśleć. Tutaj nawet malutki błąd popełniony przez zapomnienie, może oznaczać koniec gry. „1869" posiada również pewne walory edukacyjne, jeśli włączymy opcję „HISTORICAL". Komputer podaje wtedy fakty historyczne (np. wojna krymska) i przedstawia krótki opis sytuacji. Miłego grania, mnóstwa towarów i szmalu oraz połamania żagli życzy:

QBA



Firma Origin jest szeroko znana i ceniona w komputerowym świecie. Przez wiele lat pracowała na opinię solidnej firmy, której produkty stoją zawsze na najwyższym poziomie. Nigdy się nie zdarzyło, aby ich program był kompletną klapą. Wręcz przeciwnie gry wychodzące z Originu wykonane są z największą starannością i precyzją. Na ich produkty czeka się z ogromnym zniecierpliwieniem, często nawet kilka lat. Słynna już seria „Ultima" ma setki tysięcy zagorzałych fanów, ale Origin nie ogranicza się tylko do produkcji gier RPG. Dla wielu miłośników symulacji Origin to także znak gwarantujący produkty najwyższej jakości.

Kilka lat temu programiści firmy Origin nieźle poruszyli światkiem gier komputerowych wprowadzając na rynek grę „Wing Commander". Co ciekawsze zrezygnowano już z wydania tej gry na komputer z procesorem 286, a konieczne minimum stanowiła już maszynka z procesorem 386SX. Jak się później okazało było to bardzo trafne posunięcie. Wspaniała animacja tej gry (jak na owe czasy), fabuła i jakość wykonania, szybko podbiły serca graczy na całym świecie. Zespół Chris Robertsa zachęcony takim obrotem sprawy postanowił posunąć się jeszcze dalej i niedługo potem przedstawił wersję demonstracyjną gry „Strike Commander". Rozpoczęto też zakrojoną na szeroką skalę akcję reklamową, czym jeszcze bardziej rozbudzono apetyty miłośników symulatorów. Autorzy mieli zamiar stworzyć doskonały symulator lotu, możliwie jak najbardziej odwzorowujący realia prawdziwego lotu samolotem. W tym programie wykorzystany miał być system 3D (trójwymiarowy). Został on później nazwany RealSpace.

Autorzy gry z początku przyjęli pewne kryteria, a mianowicie „Strike Commander" był przeznaczony dla odbiorców posiadających sprzęt z procesorem 486. Było to poważne ryzyko, gdyż w momencie wydania „Wing Commandera" komputery typu PC386 nie były jeszcze tak popularny jak teraz, nie wspominając już o 486. Zespół firmy Origin zakładał jednak, że w momencie wejścia na rynek „Strike Commandera" wiele osób będzie dysponowało już 486. Oczywiście nie znaczy to, że gry nie można by odpalić na 386, ale dla wyciśnięcia z niej wszystkiego co najlepsze wskazane jest jednak posiadanie lepszej maszynki.

„Strike Commander" miał pobić na łeb na szyję wszystkie do tej pory wydane symulatory. Miał rzucić na kolana wszystkich miłośników podniebnych zmagań. Początkowo planowano, że przygotowanie tego super symulatora powinno trwać około roku. Niestety, jak się wkrótce okazało były to tylko życzenia, a rzeczywistość z reguły odbiega od marzeń. Autorzy w swoich dążeniach do doskonałości mierzyli bardzo wysoko, może nawet za bardzo, dlatego właśnie prace nad „Strike Commanderem" trwały aż tak długo. Prezentacja pełnej wersji programu odwlekała się z miesiąca na miesiąc, powodując u odbiorców lekkie zniecierpliwienie. W końcu jednak udało się zakończyć tę gigantyczną pracę. Zachodziła jednak obawa czy podobnie jak w przypadku „Birds of Prey" (przygotowania trwały ok. 3 lat) firmy Electronic Arts program nie zestarzał się zanim ujrzał światło dzienne. Na szczęście te obawy okazały się płonne i „Strike Commander" okazał się programem znakomitym, spełniając pokładane w nim nadzieje zarówno programistów, jak i graczy. Rzeczywiście przewyższył wszystkie do tej pory stworzone symulatory lotu choć strona symulacyjna nie jest jego największym atutem. Wszystko postawiono na grafikę i faktycznie efekty są wręcz rewelacyjne. Wspaniała animacja gry, doskonała ścieżka dźwiękowa – to wszystko składa się na doskonałą całość. W ciągu zaledwie kilku dni od premiery „Strike Commander" wdarł się na najwyższe miejsca list przebojów. Była to absolutna rewelacja. Mimo narastającej konkurencji produkt Originu utrzymuje się nadal w pierwszej piątce najlepiej sprzedających się gier Originu. A raczej już nie Originu tylko Electronics Arts. Otóż tak. Prace nad „Strike Commanderem" trwały niesamowicie długo i pochłonęły olbrzymie nakłady finansowe. Można nawet powiedzieć, że Origin stanął na krawędzi bankructwa przez „Strike Commandera". Widząc bliski upadek Originu firma Electronics Arts wystąpiła z bardzo atrakcyjną ofertą wchłonięcia firmy przez ten olbrzymi koncern. Tak też się stało i jak na to wskazują ostatnie posunięcia kierownictwa, chyba z korzyścią dla obu stron.

STRIKE COMMANDER





No, ale może teraz więcej konkretów o samej grze. Akcja „Strike'a" rozgrywa się w roku 2010. Na ziemi panuje wszechobecny chaos. Ty należysz do znanego ze swej waleczności Dywizjonu Wildcats. Twoim sprzętem jest doskonały myśliwiec F-16. Na swojej drodze do sławy napotkasz wiele trudnych zadań, których wykonanie będzie graniczyło z ludzkimi możliwościami. Po wykonaniu misji zostajesz zawsze odpowiednio nagrodzony, czasami trafi się awans. Swoje misje będziesz wykonywać praktycznie we wszystkich rejonach świata, poczynając od Europy, poprzez Afrykę, Rosję na USA kończąc. Pod względem dopracowania szczegółów „Strike Commander" jest chyba najlepszym pod tym względem symulatorem lotu. Trzeba zobaczyć jak wygląda miasto, poszczególne budynki, mosty, tory kolejowe i wiele wiele innych mniej lub bardzie znaczących szczegółów, aby przekonać się o wielkości tej gierki. Animacja gry jest doprawdy wspaniała. Wykorzystano cieniowanie Gorauda i planowanie struktury. Wszystko to razem dało doskonały efekt. Nie wspominam już o tym, że gdy np. spoglądamy w lewo to głowa obraca się w tym kierunku, a nie tak, że od razu mamy widok z kamery (taki sam efekt występuje już w późniejszym „TFX" firmy DID).

No, ale to tylko jedna z wielu niespodzianek jakie przygotowali nam programiści z zespołu Origin. Tego wszystkiego po prostu nie da się opisać, to trzeba zobaczyć... Przypominam jednak o konieczności posiadania sprzętu w następującej konfiguracji: 486DX, 50 MHZ, 8 MB RAM. W przypadku maszynek wolniejszych będziemy mieli do czynienia z charakterystycznym, skokowym odnawianiem się ramek. W takim przypadku najlepiej skorzystać jest z opcji DETAIL = LOW. Wprawdzie tracimy wtedy możliwość obserwowania niektórych detali, ale za to animacja jest płynniejsza. No cóż, coś za coś.

■ **Adam**

Broń

„'" – wyrzucenie flary

„;" – wyrzucenie chaffu

„G" – tryb walki powietrznej (działko)

„T" – wybranie następnego dalszego celu

„SHIFT + T" – wybranie następnego dalszego celu

„CTRL + T" – rezygnacja z wybrania celu

„Y" – śledzenie wybranego celu (tylko z kokpitu)

SPACJA – wystrzelenie z wybranej broni

„W" – wybór następnej broni

„Q" – wybór poprzedniej broni

„ALT + W" – pokazanie ładunku (uwarunkowane objętością pamięci)

„SHIFT + W" – wyrzucenie wybranej broni

„CTRL + W" – wyrzucenie całego uzbrojenia powietrze–ziemia

Nawigacja i manewrowanie

„1" do „5" – militarna (normalna) moc silnika stopniowana co 20%

„6" do „0" – moc dopalaczy stopniowana co 20%

„+" – moc silnika o stopień w górę

„–" – moc silnika o stopień w dół

„5" – (klawiatura numeryczna) centruj drążek (tylko lot sterowany klawiaturą)

„<" – ster kierunku w lewo

„>" – ster kierunku w prawo

„B" – włączenie/wyłączenie hamulców (przełączanie: hamulce kół lub aerodynamiczne w zależności od położenia „F" – klapy w górę/w dół „L" – podwozię w górę/w dół „A" – autopilot do punktu nawigacyjnego, automatyczny start lub lądowanie „N" – mapa nawigacyjna „S" – kalibrowana/prawdziwa prędkość lotu „CTRL + E" – katapultowanie się

Ekrany wielofunkcyjne

„C" – systemy łączności

„D" – sprawdzenie uszkodzeń i paliwa

„F8" – MFD kamery działka

„R" – radar (tryb zależny od wybranej broni)

„K" – śledzenie pojedynczego celu powietrznego

„[",„]" – powiększenie, pomniejszenie (radar)

Widok z kamer

„F1" – kamera kokpitu (widok do przodu)

„F2" – kamera podążająca za celem

„F3" – „F4", „F5" – kamery z kokpitu w prawo, lewo i w tył

„F6" – kamera zewnętrzna (przełącza pomiędzy celami powietrznymi)

„CTRL + F6" – widok celów naziemnych (przełącza pomiędzy celami naziemnymi)

„F7" – gracz do celu/cel do gracza (przełączenie)

„F8" – kamera działka MFD

„F9" – kamera ofiary

„F10" – kamera broni

ISHAR 2

Już po wystartowaniu gry „ISHAR 2 – Messengers of Doom" wydanej przez firmę Silmarils, nabieramy pewności, że nasz wybór był słuszny. „ISHAR 2" to kontynuacja dobrego stylu, świetnej grafiki i niezawodnego sposobu obsługi gry, przyjętych i rozwiniętych w poprzedniczkach tej gry: „THE CRYSTALS OF ARBOREA" oraz „ISHAR".

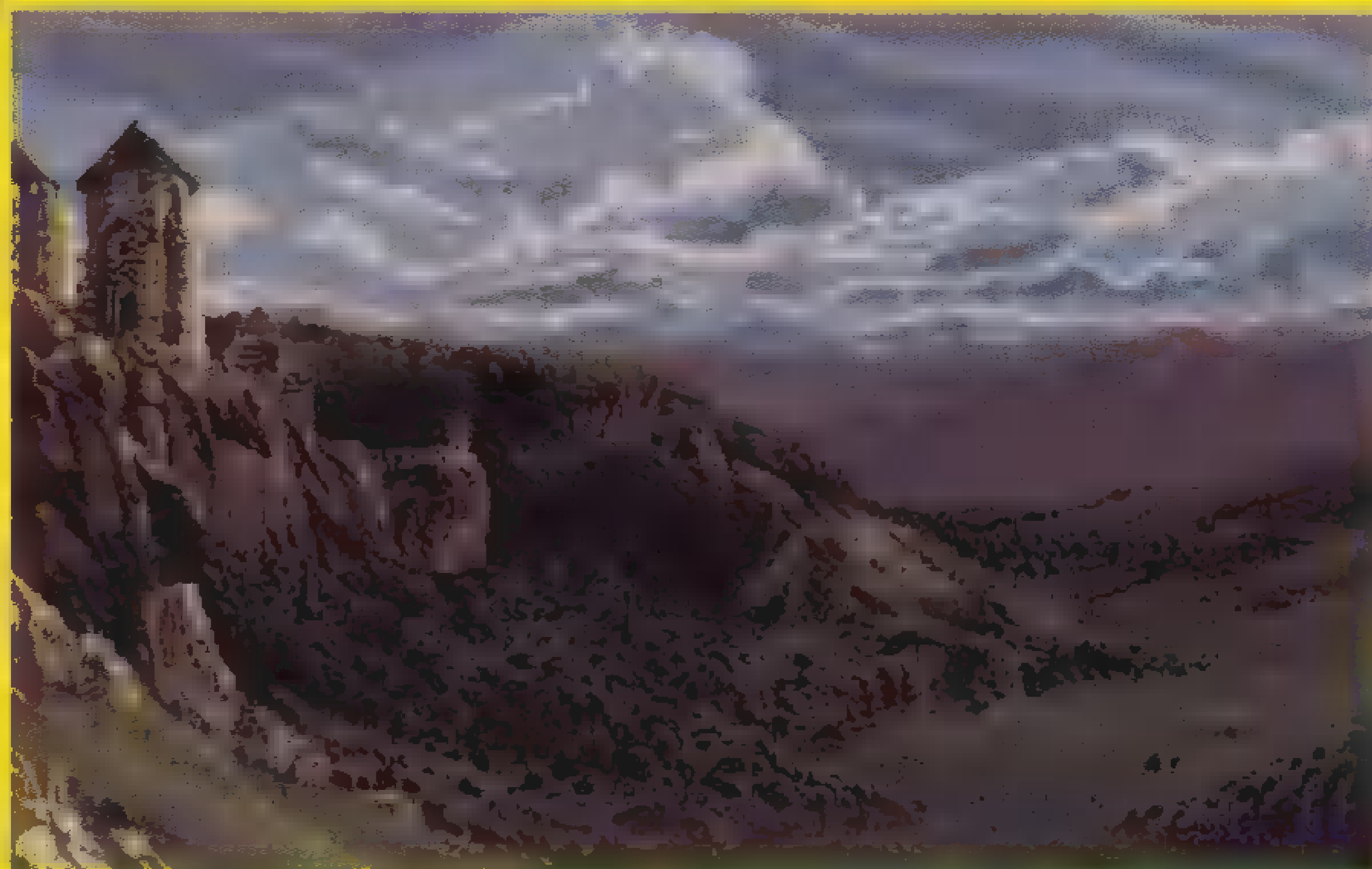
Centralna i największa część głównego ekranu gry to ekran akcji. Fakturą i kolorystyką rysunku przypomina arrasy flamandzkie.

Prawa górna część ekranu mieści ikony głównych opcji. Grę obsługujemy kliknięciami myszy, część opcji możemy jednak wywołać wybierając klawisze. Kliknięcie na ikonce dyskietki udostępnia opcje dyskowe. Ten sam efekt uzyskujemy wybierając klawisz numeryczny 7. Kolejne okienko to kompas kierunków marszu. Kliknięcie na dziewięciokratkowej podziałce wywołuje dwudziestopięciopolową siatkę ustawienia szyku drużyny. Opcję tę możemy wywołać również klawiszem numerycznym 9. Znajdujące się niżej sześć ikon, stylizowanych strzałek, umożliwia wybór kierunków marszu. Ten sam efekt można wywołać poprzez naciskanie pozostałych klawiszy numerycznych.

Niżej znajduje się pięć prostokącików. To miejsce na ikonki posiadanego i aktywizowanego uzbrojenia „w dłoniach" członków drużyny. Kliknięcie na ikonę broni trzymanej przez wojownika stojącego w przedniej linii czyni użytek z broni.

Przejdźmy do pasa pięciu ikon w dolnej części ekranu. To miejsca ikon aktualnego stanu osobowego drużyny. Kliknięcie na kwadraciku Act. (lub wybranie klawisza F1) umożliwia aktywizację postaci. A oto dostępne opcje akcji:

- ikonka pierwsza – sylwetki osób podających ręce, rozpoczęcie rozmowy o zwerbowanie postaci do drużyny,
- ikonka druga – nakazanie opuszczenia drużyny wybranej postaci (pamiętajmy, że decyzje w obu sprawach podejmujesz wspólnie z całą drużyną; poszczególne osoby mają swoje sympatie i antypatie).
- ikonka trzecia – zabicie wskazanego członka drużyny,
- ikonka czwarta (czerwony krzyż) – udzielenie wskazanej postaci „pierwszej pomocy" (najlepiej niezwłocznie po stoczonej bitwie).
- ikonka piąta (MAP) – przejście do dysponowanych fragmentów mapy; uwaga: kliknięcie na kwadraciku mapki szczegółowej udostępnia jej powiększenie. Podobne kliknięcie na przystani uruchamia podróż statkiem do wskazanej wyspy.





Przejdźmy do ikon poszczególnych członków drużyny w dole ekranu. Kliknięcie na ikonce dwóch pasków pokazuje na stan kondycji postaci: jej siła, stan psychiczny, fizyczny, nabyte doświadczenie, posiadana ilość sztuk złota i „wskaźnik życia". Kliknięcie na ikonce dłoni daje możliwość operowania bronią, kliknięcie na ikonce „czerwonej kuli" daje dostęp do opcji czarów (o ile dana osoba ma tę właściwość).

Kliknięcie na ikonkach „cyfr rzymskich" (od I do V) daje dostęp do charakterystyki i wyposażenia postaci. Przenosząc myszą uzbrojenie i przedmioty na rysunek sylwetki i rąk postaci – powodujemy jej ubranie i uzbrojenie.

Ikony „książek" umożliwiają kartkowanie opisowej charakterystyki postaci. Dziewięć prostokąci-

ków umożliwia zabranie przez postać dziewięciu przedmiotów „do sakwy".

Ikonka ust umożliwia nakarmienie postaci. Nie zaniedbujmy tej funkcji, gdyż ma ona m.in. ogromny wpływ na możliwość prowadzenia walki przez postać.

Ikonka oka umożliwia dokładniejsze zapoznanie się z trzymanym przedmiotem.

Ikona kosza – używajmy jej ostrożnie, gdyż powoduje bezpowrotny przepadek rzeczy.

Kliknięcie na ikonce dukatów umożliwia prowadzenie operacji pieniężnych. Najlepiej przećwiczyć je samemu. Wybór ikony „exit" powoduje powrót do ekranu akcji.

W odróżnieniu od „ISHAR 1" – w tej grze możesz nagrywać stan gry w dowolnym momencie. Życzę Wam zwycięstwa w „ISHAR 2".



Słońce chyliło się ku zachodowi. Przez okolone bluszczem okno komnaty widać było zabudowania przylegające do zamku. W zmierzchającej dali rysował się wyraźnie masyw Modrych Wzgórz pokrytych lasami.

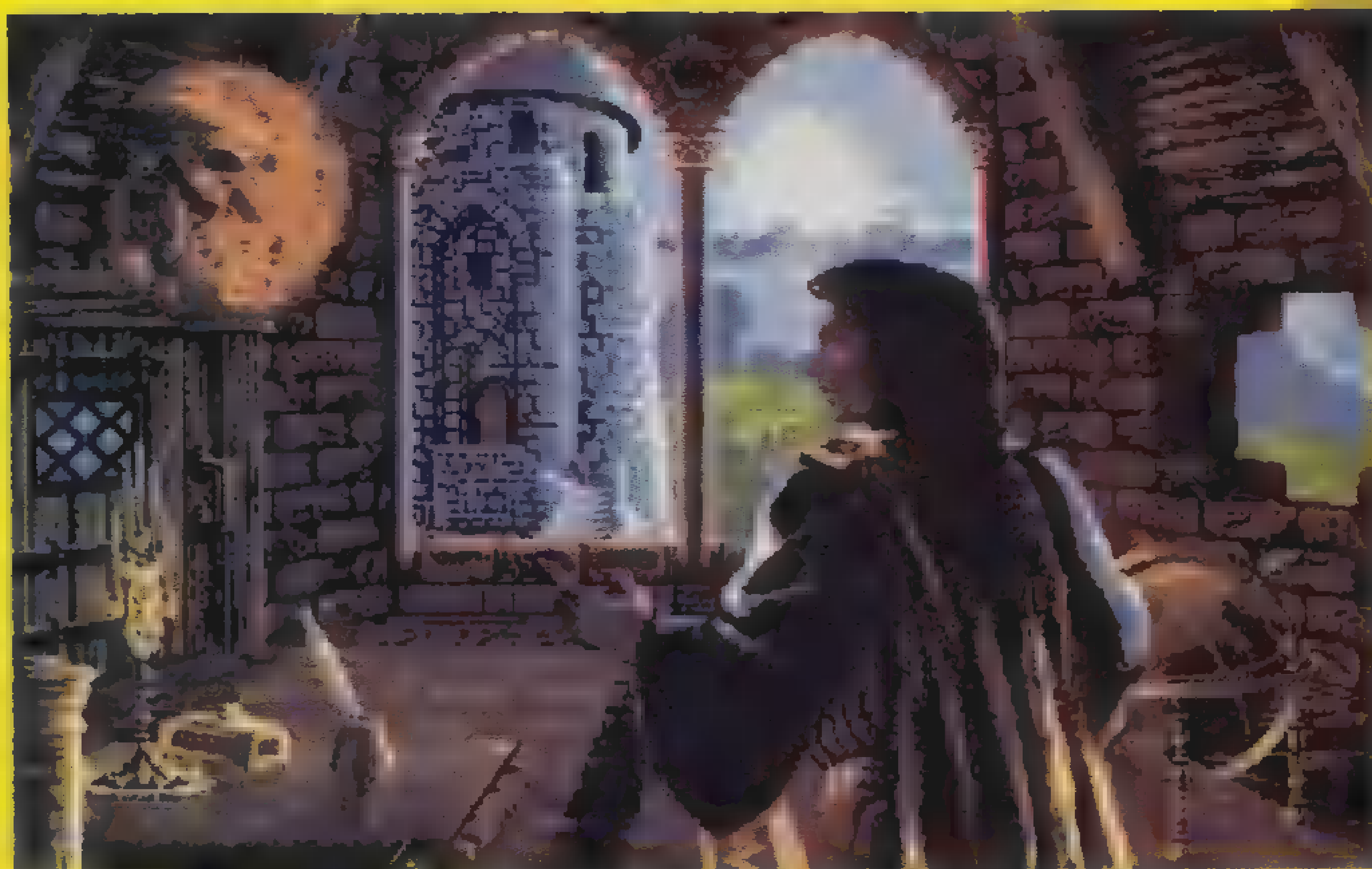
Siedziałem na zydlu zasłanym miękką, niedźwiedzią skórą. Nabierałem siły po trudach ostatniej wyprawy. Moje rany odniesione w walce z orkami na wyspie Kendorii zabliźniły się wreszcie.

Właśnie podnosiłem do ust srebrny puchar pełen przedniego wina, kiedy nieoczekiwanie pojawił się pod sklepieniem komnaty On. Obraz jego twarzy jaśniał zmiennym blaskiem i drgał nieustannie. Zaraz po tym w komnacie zabrzmiał jego starczy głos, wyraźny, choć dochodzący jakby z głębokiej studni.

Był to ów mag sędziwy, ten sam, za którego namową przemierzyłem pełne niebezpieczeństw ostępy wyspy Arborei, która była przedsionkiem zaledwie do wyprawy o Ishar. Spojrzałem na jego widziadło niechętnie, gdyż jego pojawienie się, zawsze zwiastowało nadciągające kłopoty.

Teraz również w zwięzłych słowach wyjawił mi w czym rzecz i jakie nowe, groźne opresje Ishar znowu dotknąć mogą. Jego opowieść poruszyła mnie i tym razem do głębi. Zaraz więc konia okulbaczyć kazałem i po kilku godzinach pospiesznej jazdy do morskiej przystani dotarłem.

Już od początku tej przygody szczęście snadź mi dopisywało. Otóż fregata zacna do kursu na odległą wyspę Irvan's się sposobiła, żagle pośpiesznie rozwijając. Kiedy, do kołysania fal nienawykły, swoje odcierpiałem, po jakimś czasie wyspa Irvan's pośród mgieł i wichrów na horyzoncie się ukazała.



Kapitanowi fregaty uczciwie zapłaciwszy, na ląd stały zszedłem i bez grosza przy duszy, samojeden, miecz goły w ręku mocno dzierżąc, na Irvan's Island moją wielką przygodę rozpocząłem.

Wylądowawszy, najpierw czarnego rycerza napotkałem, co ze dwoma obwiesiami pospołu, jakąś nadobną damę pojmał i z pieniędzy ją grabił. Zachodząc z boków, rychłom obu łotrzyków do Lucyfera samego wyprawił, zrabowane przezeń pieniądze wpierwej im odebrawszy. Było tego niemało i jużem chciał grosiwo owej damie wrócić, jednakże onże czarny rycerz mieczem wybornie władający, krwi nieco mi upuścił. Musiałem więc rychło od obojga odstąpić, ratowanie damy owej na poźniej odkładając.

Ku północnej części Irvan Island kroki swoje skierowałem. Tereny tam malownicze, ale podmokłe wielce. Pośród wód niezdrowych domostwa moc tam stoi, wśród niego zamek wspaniały wzrok przyciąga. Zaszedłem tam, aby władającemu wyspą hołd należny oddać. Władca przyjął mnie łaskawie, a z tego co mi rzekł zmiarkowałem, że naszyjnik drogocenny został mu ukradziony. Jako, że z posiadaniem klejnotu owego szczęśliwość Irvan's Island mocą czarodziejską była połączona, władca nakazał, iżby nikt wyspy opuścić się nie ważył pierwej, nim klejnot ów nie zostanie mu zwrócony a złodziej przykładnie ukarany. Tak oto, nie chcąc rozkazu władcy wyspy przekroczyć, musiałem rękę do poszukiwań złodzieja klejnotu przyłożyć.

Jak już wspomniałem, na Irvan's Island wody nie brakło, mimo to dziwnie jakoś gardło mi zaschło. Odwiedziłem więc parę zajazdów przystojnych. Tam gardło przednim winem przepłukawszy, świat w zgoła innych, lepszych barwach ujrzałem. Podróżników o nowiny z wyspy wypytałem, ciekawość swoją o losy skradzionego klejnotu podkreślając. Kiedym ich relacji wysłuchał, pojąłem snadnie, że samojeden nic w tej materii nie zdziałam. Rzecz rozważywszy, własną drużynę utworzyć postanowiłem, by z jej pomocą przeciw mocom złego czarownika Shandara wyruszyć. Rychło czterech śmiałków do niej wybrałem, zadbawszy by najlepsi z przednich w niej miejsce znaleźli. A byli oni profesji i nacji rozmaitych.

Zaraz po tym płatnerzy najznamienitszych odwiedziliśmy I rynsztunek oraz zbrojny przyodziewek, jaki godzi się, za grosz wspólny zakupiliśmy. Za ostatnie monety nabyliśmy strawę, jako, że gdy brzuch pusty, to ciało i duch do walki mdłe pozostają. Tobie również pamięć szczególną o wyżywieniu drużyny zalecam.

Bywałych w świecie podróżników po gospodach wysłuchując, docieklismy niechybnie, że przebrzydły i okrutnie mocny płazi król – sługa Shandara – na wyspie grasujący, naszyjnik królewski bezksiężycowej nocy wykradł. Zaraz też do siedliska jego podążyliśmy, w Bagiennych Lasach części południowej wyspy położonego.

Po drodze w wysokich trawach czarne pieczarki zbierając, zważcie przyja-





ciele – jedynie czarne, wyśmienity pokarm, chlebu równy – na później gromadziliśmy.

Droga do siedliska potwora z każdym krokiem trudniejszą się stawała, bagna coraz zdradliwsze, a żabie rechoty zupełnie ptasie śpiewy zastąpiły.

Bagienny Las gęstniał, im dalej żeśmy jego wschodnie połacie penetrowali. Na domiar złego oddziały płazów ogromnych i srogo uzbrojonych, wojami bagiennego króla będących, nieustannie nas niepokoiły i z sił wyczerpywały.

Aż tu w grzęzawisku okropnym, sam płazi król na nas napadł. Mądrze cofając się, krok po kroku, uzyskaliśmy to, że paskudnik w miejscu stanął. Natenczas łucznik mój począł z oddalenia szyć weń z łuku strzałami. Kiedy mu już sporo krwi utoczył, dwóch z nas coraz to z mieczami doskakując, jego życie obmierzłe zakończyło, własnych strat przy tym nie ponosząc.

Podjąłem wiec z płaziego zezwłoka ów klejnot wykradziony i o świtaniu drużyna nasza u władcy wyspy się stawiła. Ten nas słowem podzięki obdarzył i wyjechać z wyspy pozwolił. Wielce się tym nie wysilił, bo nagrody drużynie ani mnie nie dał. Nic na to wskórać nie mogłem, przeto o czarnym rycerzu drużynie mojej wspomniałem, cały gniew zawiedzionej drużyny przeciwko niemu obracając. Ruszyliśmy więc niezwłocznie tam, gdzie go z ową damą poniechałem.

Po spotkaniu z nami rycerz ów wkrótce kwiatki od strony korzeni oglądał i dla swojej pełnej sakiewki całkiem zainteresowanie utracił. Niestety na krótko przed przybyciem naszym, czarny rycerz damę ową nożem po gardle okrutnie przejechał. Zanim biedna oczy na zawsze zamknęła, przemówiła do mnie, naszyjnikiem, od królewskiego jeszcze piękniejszym, mnie obdarzając.

Teraz już bez przygód, do znanej przystani Irvan's Island dotarliśmy. Właśnie brygantyna smukła, mewie podobna, do podróży na Zach's Island się sposobiła. Tam właśnie kroki nasze zapragnęliśmy pilnie skierować. Kapitan brygantyny wielce nieroztropnym się okazał, gdyż zażądał od nas za podróż góry złota, równowartość konia z rzędem stanowiącego. Kiedy się przy swoim upierał, daliśmy mu godną uczynku jego zaliczkę, po zainkasowaniu której na lepszym świecie się ocknął.

Kliknąwszy na mapie Zach's Island, brygantyną w podróż ruszyliśmy i morskimi pejzażami oczy syciliśmy. Wkrótce dziób brygantyny o kamienne molo przystani Zach's Island zazgrzytał. Nasze kroki najpierw do biblioteki mnichów żeśmy skierowali, w prawym górnym rogu mapy Zach's City się mieszczącej. Po drodze do niej nie przepuściliśmy nikomu, gdyż samych łotrzyków, także napastliwych saracenów z krzywymi szablami jak i biało obleczone upiorki napotykaliśmy. Ich sakiewki pozwoliły nam niemałą fortunę nagromadzić. W starciach, z powodzeniem walkę z płazim królem naśladując, trzymywaliśmy wroga na odległość dwóch mieczy, nigdy w nierozważne młócenie się z nim nie wdając. Mój łucznik doskonalił przy tym nieustannie swe rzemiosło, a mag i kapłan coraz skuteczniejsze czary stosowali. Kiedy przeciwnik poniektóry wydawał się nam już słaby, kilkoma cięciami miecza sprawialiśmy, że mówiło się już o nim tylko w czasie przeszłym.

W pewnej odległości od biblioteki, w środkowej części północnego skraju miasta, na świątynię piękną – w zaułku pełnym tajemniczych rzeźb i inskrypcji – natrafiliśmy. Kapłani tejże świątyni poprosili nas o pomoc w odnalezieniu skradzionego idola, który to występek – według nich – na miasto nieszczęścia wielkie miał sprowadzić.

Pomni przestróg życzliwych, skrzętnie omijaliśmy zakutych w zbroje halabardników, nie szukaliśmy też zwady z rycerzami murów strzegących, gdyż rychło zmiarkowaliśmy, że skórka za wyprawkę nie stoi.

Rychło zmiarkowaliśmy, że mieszkańcy tego miasta widać w pień wszystkich swoich zegarmistrzów wycięli. Myśli takowe nam to przywiodło, że zegary na mnogich wieżach o najmniej odpowiednich porach niespodzianie dzwoniły, do desperacji srogiej nas doprowadzając.



Stara przepowiednia głosiła, że Wysłannicy Losu pokonają złego Shandara, jeśli potrafią odnaleźć drogę do jego kryjówki. Było to niezmiernie trudne i wymagało posiadania czterech części tajemnej mapy Króla Elfów. Pewne fragmenty przepowiedni pozwalały mniemać, że mapa ta znajduje się w posiadaniu mnichów – strażników biblioteki świątynnej w Zach's City. Skierowaliśmy się na północno–wschodni cypel miasta i rychło odszukaliśmy owo miejsce. Nadzieje nasze jeno w części się ziściły. Mnisi posiadali tylko jeden fragment mapy. Słysząc, że chcemy uwolnić świat od Shandara, chętnie nam go oddali. Znaleźliśmy też stary foliał o magicznych napojach traktujący.

c.d.n.

■ RESET

Komputery: PC, AMIGA, ATARI ST/TT/FALCON







Kontynuując nasz opis wspaniałej gierki „Fury of Furries", dziś zamieszczamy kolejne dwa etapy.

FOREST

Las jest etapem typowo zręcznościowym. Jest on szybki, dynamiczny i niekiedy dość trudny. Stawia już graczowi pewne wyzwanie.

LEVEL 1

Natychmiast zmień się w „niebieskiego". Sprawnie przeskocz pancernika i kolce. Przed drapieżną pszczółką schroń się w wodzie. Idź w prawo. Szybko przeskocz przez potrzask, unikając strzałów wiszącego debila. Skorzystaj z EXIT.

LEVEL 2

W tym levelu należy dostać się na samą górę drzewa. Wykorzystując czas, który zostawiają Ci pszczółki, kiedy zamieniają się miejscami oraz umiejętności „zielonego", bezproblemowo dostaniesz się na szczyt, gdzie znajduje się EXIT. Tuż przed Wyjściem warto załatwić parę nachalnych pszczółek. Zrobi się łatwiej.

LEVEL 3

Przed Tobą dość męcząca droga. Przeskakując kolce i unikając ostrych gałązek wystających z drzewa, idź do końca w prawo. Spokojnie spuść się na linie, zaczep się do grubej gałęzi i podążaj w lewo, unikając żarłocznych piranii. Wykonaj celny skok między mięsożerne kwiatki, a potem następny – do EXIT.

LEVEL 4

Wybijając się z liścia doskocz do wysoko położonego konara. Zabij upierdliwego owada i, unikając przytłustego ptaszka, zawieś i podciągnij się na prawym końcu wiszącej nad Tobą gałęzi. Musisz działać szybko! Gdy zacznie on opadać, musisz uskoczyć tak, aby Cię nie zgniótł. Teraz, z pomocą „zielonego", bez większych problemów dostaniesz się do EXIT.

LEVEL 5

Następny bardzo pomysłowy level. Wejdź na liść i stań na samym jego początku. Uformuj „żółtym" duży pocisk i rozwal owada zagradzającego Ci drogę. Jeżeli dobrze stoisz, kamień nie powinien Cię trafić, więc następny spory pocisk przeznacz na nienasyconą piranię. Liść spokojnie zleci, a Ty komfortowo zejdziesz do EXIT.

LEVEL 6

Idź w prawo. Kolce przeskocz z rozbiegu. Podskakując i napierając z całej siły w prawo, unikniesz podmuchu stojącej obok wielkiej paskudy. Musisz wykonać długi i wysoki skok, aby ją przeskoczyć. Teraz biegnij szybko w prawo i uderz z całej siły w stojące drzewo. Spadnie owoc, od którego możesz się wysoko odbić i dostać na wyższy konar. Tam spokojnie idź w lewo, wykiwaj ptaszka i po zapadającym się moście przejdź do EXIT.

LEVEL 7

Nigdzie się nie teleportuj, tylko z pomocą jeżdżącej kupy trawy dostań się na górę. Skacząc po platformach nad kwasem i szybko przemykając pod spadającymi orzechami, zejdź na sam dół. Wybijając się z ruchomej platformy, zrzuć pierwszy z lewej orzech. Ustaw go tak, byś bez problemu przeskoczył przez wąską szczelinę prowadzącą do trudno dostępnego teleportu. Teraz to już prościzna. Stań pod znakiem trupiej czaszki i wykonaj długi skok. Spiesz się, bo inaczej zgniecie Cię spadająca płyta. EXIT stoi otworem.

LEVEL 8

Musisz popisać się małpią zręcznością. Idź w prawo, szybko i sprawnie przeskakując durne żabska. Wespnij się na górę (na tym levelu nie warto niczego masakrować) i przeskocz przez słup promieniowania. Pędź w lewo, ile sił w nogach. Z pomocą umiejętności „zielonego" znowu wejdź wyżej. Przemknij między osami i ponownie dostań się wyżej (to już robi się nudne). Twoim oczom ukaże się masa przeszkadzajek. Bez paniki! Celny wysoki skok między gałęziami i powinieneś dobrnąć do EXIT.

LEVEL 9

Z pomocą liny cierpliwie i szybko podążaj w prawo. Unikaj goniącego Cię wiru, leżących potrzasków i chamskiej osy. Gdy dobrniesz w pobliże EXIT, przeszkadzać Ci będzie dwóch strzelających idiotów. Unikaj ich strzałów, dematerializując się. Przyczep się lewego końca konara, na którym znajduje się wyjście. Rozbujaj się, w odpowiednim momencie puść spację, a powinieneś skończyć ten przysparzający trudności level.

LEVEL 10

Zaczynasz ten poziom i widzisz roje wrednych insektów. Powybijaj ich tyle, byś mógł się bez trudu poruszać. Przejdź przez słup promieniowania, zyskując linoskoczka. Odbijając się od kulki, którą wyrzuca latający zwierz, bez trudu zdołasz o coś zaczepić się liną. Dzięki temu przeskoczysz wysoki krzak, następnie trzy mięsożerne kwiatki i droga do piramid stoi otworem. Dopiero tam dostaniesz prawdziwy wycisk.

PYRAMID

LEVEL 1

Idź w prawo, omiń pułapkę, „zielonym" wdrap się na górę i wciśnij przycisk. Teraz zeskocz na sam dół, idź w lewo. Uważaj na pułapkę przy trupiej główce. Tu też wciśnij przycisk. Idź w prawo i „czerwonym" przegryź się przez ścianę. Wejdź o półkę wyżej i zrzuć kamień na dół i przepchnij go do teleportera.

Przeteleportuj go, po czym zepchnij go do kwasu. Następnie przeskocz na półkę po lewej stronie. Wtedy spadnie kamień, który też trzeba doprowadzić do teleportera i zepchnąć do kwasu. Teraz wejdź na niego i dopłyń na nim do EXIT.

LEVEL 2

Zejdź na sam dół – najpierw idź w prawo, a przy ostatnim wycięciu w suficie podwieś się „zielonym" i poczekaj, aż przetoczą się dwie kule. Potem idź do końca w prawo. Zeskocz na dół i biegnij szybko w lewo, tak żeby nie dogoniły Cię kule, ale uważaj bo na końcu jest pułapka (jak w filmie „Indiana Jones"). Ponownie skocz w dół i biegnij w prawo. Zeskocz na dół i biegnij do końca w lewo. Złap kamień liną i przyciągnij go do siebie. Teraz wróć na miejsce startu i dojdź do EXIT.

LEVEL 3 (labirynt)

Dojdź w lewy górny róg labiryntu i naciśnij przycisk. Po czym dojdź do EXIT, który znajduje się w prawym górnym rogu labiryntu.

LEVEL 4

Jest to jeden z trudniejszych leveli. Omiń piły i unikając przeszkody (zapadnie), dojdź do kwasu.

Stań nad brzegiem kwasu, odbij się raz, poczym naciskaj przez cały czas „fire" i przeleć przez kwas. Zeskocz na dół i idź w lewo, a dojdziesz do EXIT.

LEVEL 5

Zeskocz na dół i „żółtym" strzelaj w betonowy klocek. To spowoduje, że piasek będzie się sypał na dół. Przejdź na lewą stronę i dojdź do teleportera, który jest na górze. Następnie teleportuj się. Teraz zeskocz na dół i przesuń „zielonym" klocek. Zeskocz na sam dół i przesuń następną blokadę, po czym teleportuj się i dojdź do EXIT.

LEVEL 6

Teleportuj się i przepchnij pierwszy kamień do teleportera i przeteleportuj go. Potem przesuń go na piasek, który zapadnie się. Teraz ponownie wskocz do teleportera i przenieś się. Teraz wskocz na wyższą półkę i dojdź do ściany po lewej stronie. Na drugim kamieniu od ściany musisz sobie trochę poskakać. Kamień spadnie, a ty będziesz mógł go dociągnąć do teleportera. Teraz ponownie przeteleportuj się i wypchnij kamień na piasek. Całą operację należy powtórzyć z trzecim kamieniem. Teraz za pomocą liny wejdź na górę i idź w lewo. Znów wspinaj się na górę, idź w prawo. Tam znajdź przycisk i wciśnij go. Spowoduje to uruchomienie dmuchawy, która podrzuci naszego bohatera do góry. Pójdź w lewo do EXIT.

LEVEL 7

Zniszcz drugi wazon i zabierz z niego klucz, po czym idź w lewo. Poleć na samą górę i przejdź przez miejsce w którym dostaniesz „czerwonego". Przegryź się przez ziemię i zeskocz półkę niżej. Tu „żółtym" zabij mumię i zeskocz na dół. Znów przegryź się przez ziemię, a spadniesz na dół do EXIT.

LEVEL 8

Rozwalaj wazony dotąd, aż znajdziesz klucz. Wejdź na górę, kluczem otwórz zamek. „Zielonym" wejdź na górę i pójdź w prawo. Teraz na samą górę. Teraz musisz ominąć trudne pułapki, aby dostać się do EXIT, które jest po lewej stronie

LEVEL 9

Uciekaj szybko w lewo przed toczącą się kulą. Zeskocz na dół, przepłyń basen i ponownie zeskocz na dół. Teraz „żółtym" zapal pochodnie. Gdy wyparuje woda, wróć do basenu, który uprzednio przepłynąłeś i przegryź się „czerwonym" przez ścianę. Teraz omijając pułapki dojdź do EXIT.

LEVEL 10

„Żółtym" strzelaj dotąd, aż zniszczysz wszystkie ogniki. Zejdź na dół i skieruj się w lewo. Omijając przeszkody dojdź do kamienia. Musisz go przesunąć i zeskoczyć na dół. Dojdź do przycisku i wciśnij go. Wróć tą samą drogą i idź do EXIT.

c.d.n.

■ **Marcin Węcławek**
■ **Marek Węglowski**
■ **Michał Bakuliński**

Komputery: Amiga, PC

KUPON Nr 1

GK

UWAGA! KONKURS DLA STAŁYCH CZYTELNIKÓW. JEŚLI ZBIERZESZ TRZY KOLEJNE KUPONY KONKURSOWE BĘDZIESZ MIAŁ SZANSĘ NA ZDOBYCIE ATRAKCYJNYCH NAGRÓD.

KONKURS

W ostatnich czasach konkursy stały się bardzo modne i chyba nic w tym złego, że ludziska chcą się bawić, a przy okazji coś wygrać. Poczynając od tego numeru „Gier Komputerowych" różnorodne konkursy zagoszczą na stałe na naszych łamach. Jeśli zaś idzie o nagrody, to będziemy starali się, aby z numeru na numer były one coraz bardziej atrakcyjne i żeby było ich coraz więcej. Jak na pismo o grach komputerowych przystało, większość nagród będą stanowiły właśnie programy komputerowe, a co najciekawsze, uczestnicy konkursów sami będą mogli wybierać tytuły z puli którą przygotujemy do każdego konkursu. Dzisiejszy konkurs jest prościutki, ale nagród jest dość dużo i myślę, że każdy będzie tu mógł znaleźć coś dla siebie.

Dużo cenniejsze nagrody przeznaczyliśmy dla naszych stałych Czytelników. Trzeba będzie uzbroić się w cierpliwość i nabyć trzy kolejne numery „GK", zebrać trzy kupony konkursowe, nakleić je na kartę pocztową i wysłać na adres redakcji. Kupon konkursowy Nr. 1 znajdziecie w tym numerze!

Listę nagród dla stałych Czytelników przedstawimy w kolejnym wydaniu „GK". Zapraszamy do udziału w zabawie i zachęcamy do lektury następnych numerów „Gier Komputerowych".

Rozwiązanie konkursu Prima Aprilisowego

W numerze 4/94 „Gier Komputerowych" zamieściliśmy artykuł zmyślony – „wyssany z palca". Waszym zadaniem było odnalezienie go i przesłanie nam kartki pocztowej z prawidłowymi odpowiedziami. Dziękujemy za tak liczny udział w konkursie.

Lipnym artykułem okazał się „SMELL BLASTER" zamieszczony na str. 32.

Wśród prawidłowych odpowiedzi rozlosowaliśmy pięć joysticków Quick Shot. Nagrody wylosowali:

1. MARIUSZ KOWALCZYK, PUŁAWY – IBM PC
2. SEBASTIAN BUJAK, GORZÓW WLKP. – AMIGA
3. RADEK BODYCH, WARSZAWA – AMIGA
4. MACIEJ MAJEWSKI, DZIWNÓW – IBM PC
5. KRZYSZTOF IZMER, WARSZAWA (nie podałeś typu komputera, prosimy o kontakt)

Zwycięzcą gratulujemy. Nagrody wyślemy pocztą.

KONKURS

Należy prawidłowo odpowiedzieć na 3 pytania, a odpowiedzi – koniecznie na kartce pocztowej, wysłać na nasz adres. Gdyby któreś pytanie wydawało Wam się zbyt trudne, podpowiem, że jeśli dokładnie przeczytacie ten numer, na pewno znajdziecie rozwiązanie. A więc do dzieła – oto pytania konkursowe:

1. Podaj producenta gry „CRITICAL PATH".
2. Jaki tytuł nosi najnowsza gra polskiej firmy MIRAGE.
3. Podaj nazwę firmy, która opracowała serię „ISHAR"

Wśród uczestników konkursu, którzy nadeślą prawidłowe rozwiązania, rozlosujemy następujące gry komputerowe:

- MEGA HOT – 8 GAMES COMPILATION PACK – C64
- PINOMANIA + JANOSIK – AMIGA
- FRANKO – AMIGA
- IMPERIM GALACTICA – PC
- ZESTAW 10 GIER NA CD-ROM PC

Oczywiście, żeby uniknąć takiej sytuacji, że np. posiadacz Amigi dostaje gry na PC–ta, prosimy oprócz odpowiedzi, dopisać jakim sprzętem dysponujesz i który program (zestaw) wybierasz w przypadku wygranej. Dodatkowo rozlosujemy 5 joysticków i 10 Mouse Padów.

Nagroy do konkursu ufundowane zostały przez:

- **„MIRAGE", Warszawa, ul. Abrahama 4, tel. 671-77-77**
- **„MASTER", Warszawa, ul. Cybisa 4, tel. 643-81-21**



TIPS & TRICKS

THE LOST DUTCHMAN MINE (Amiga)

Kiedy obłowisz się złotem z potoków (potrzebna miska) i kopalń (tu musisz mieć ze sobą lampę i kilof ze sklepu), puścisz z torbami pokerzystę z saloonu i będziesz miał ochotę na zasłużony odpoczynek oraz założenie rodziny (wszakże nie jesteś już młodzieniaszkiem, najwyższy czas) – wtedy idź do ASSAY OFFICE. Przy odpowiednim stanie Twego konta, pojawi się opcja z napisem CLAIM. Skorzystaj z niej.

3D POOL (Amiga)

Oddając strzał spróbuj wcisnąć niemal równocześnie z LMB (lewym przyciskiem myszy) także i RMB (prawy przycisk myszy). Siłę ustaw wcześniej na maksimum. Bile gwałtownie przyspieszą, by po chwili jeszcze szybciej zwolnić.

ZANY GOLF (Amiga)

Pierwsza plansza: gdy kulka znajdzie się w wieży, to koliste ruchy myszką na ogół powodują jej przyspieszenie.

Druga plansza: hamburger „prowokujemy" do skoków przez systematyczne wciskanie na nim LMB.

Czwarta plansza – Pinball: kulka musi uderzyć najpierw w dwa środkowe bloki. Niebieskie trójkąty (nad łapkami) przestaną odbijać piłkę, ale za to może ona już opuścić bilard otworem w lewym górnym rogu. Siłę należy ustawić maksymalną, przesuniętą nieco na prawo.

Piąta plansza: Wiatraczki obracamy zataczając koła myszką.

Szósta plansza – Magic Carpet: Na szachowych polach kierunek piłki jest zgodny z kierunkiem przesuwanej mychy.

Siódma plansza – Castle: LMB lub spacja sprawiają, że ruchome deski mogą odbijać piłkę aż do skutku.

Dziewiąta plansza – Energy: Pierwszy strzał należy oddać w prostokącik po lewej stronie na górze, potem obok w koło. Oba obiekty staną się białe. Następnie można umieścić kulkę na samym dole, po lewej stronie (pod magiczną kulą) – za miejscem startu. Ale na prawo od różowego lasera jest urządzenie w kształcie trójkąta, które przenosi nas od razu na poziom z chorągiewką i ostatnim już otworem.

CANNON FODDER (Amiga)

Autor opisu w nr. 5/94 „GK" stwierdził, że „najlepszą bronią na helikopter jest inny helikopter". Nie wspomniał jednak o najlepszej obronie, jaką jest... cień! Wystarczy ustawić oddział np. pod lasem, aby wrogi helikopter przestał nas ostrzeliwać i po chwili odleciał.

OPERATION STEALTH (Amiga)

Wodorost, który kryje pod sobą bandaż elastyczny, to ten ostatni po prawej stronie na dole, na drugim ekranie (licząc od lewej). Aby móc zabrać bandaż należy zbliżyć się do wodorostu. Jeśli chodzi o rekiny, to nie są one groźne, jeśli płynąc „nakryją" ciebie, gorzej, jeśli któryś z nich zahaczy Cię płetwą...

■ Stenchek

AMIGA ✶ ATARI ST ✶ IBM PC ✶ CD-ROM

COMPUTER STUDIO

Pirates!

SPECJALISTYCZNY MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW GIER

Gry Komputerowe

COMPUTER STUDIO

W CO GRAĆ
JAK GRAĆ

CD-PRZEGLĄD NOWOŚCI



CZY WIESZ, ŻE MOŻESZ JESZCZE NABYĆ INNE WYDAWNICTWA „CGS – COMPUTER STUDIO"?

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY
Wypełnij blankiet na przekaz pieniężny w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę.
UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:
+ 5.000 zł przy zamówieniu 1 egzemplarza
+ 8.000 zł przy jednorazowym zamówieniu 2 i więcej egzemplarzy.
Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma, wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 10.000 + 8.000 (koszty) = 38.000 zł.
Na odwrocie blankietu (w miejscu na korespondencję, napisz które numery zamawiasz).

Przekaz wyślij na adres redakcji:
CGS COMPUTER STUDIO
ul. MARSA 6
04-202 WARSZAWA

COMPUTER STUDIO – najstarsze wydawnictwo naszej redakcji. Ukazało się już 18 numerów tego czasopisma. Zawiera szczegółowe instrukcje do popularnych gier na Amigę, PC i Atari ST.
Można jeszcze nabyć następujące numery „CS"

Składanka 2-3-4 cena 20.000 zł
Zawiera 18 opisów z pierwszych numerów „CS": COLORADO, MAYA, ELVIRA I, F-29, EYE OF THE BEHOLDER I cz.1, MONKEY ISLAND I, LARRY I, TIME MACHINE, CRUISE FOR A CORPSE, THUNDERHAWK, F-19, RAILROAD TYCOON cz.1, SILENT SERVICE II...

Składanka 5-6-7 cena 20.000 zł
Zawiera 15 opisów z wcześniejszych numerów „CS": POPULOUS 2, LIVE & DEATH, WARLORDS, FORMULA 1 GRAND PRIX, CHAOS STRIKES BACK, MONKEY ISLAND 2, NARCO POLICE, MIDWINTER 2, LURE OF TEMPTREES, RAILROAD TYCOON cz.1, F-29 RETALIATOR, EYE OF THE BEHOLDER I cz.2 i 3, ANOTHER WORLD...

CS 5/92 (8) cena 10.000 zł
GOBLINS, BEAST III, OBITUS, HOOK, LOTUS III, INDIANA JONES IV, EPIC, KNIGHTS OF THE SKY, ROBIN HOOD, EYE OF THE BEHOLDER I cz.4

CS 1/93 (9) cena 10.000 zł
LEGEND OF KYRANDIA, ALONE IN THE DARK, COURSE OF ENCHANTIA, COMANCHE RAH-66, GOBLINS II, F-117A, EYE OF THE BEHOLDER I cz.5

CS 2/93 (10) cena 10.000 zł
FIRST SAMURAI cz.1, ELVIRA 2, FLASHBACK, CADAVER cz.1, DARKSEED, MEGA-lo-MANIA, KING'S QUEST 6, EYE OF THE BEHOLDER cz. 6

CS 3/93 (11) cena 15.000 zł
FIRST SAMURAI cz.2, CADAVER cz.2, SHERLOCK HOLMES, SPACE QUEST 5, GREAT NAVAL BATTLES, RISE OF THE DRAGON, ELVIRA 2 cz.2, FIRE FORCE, AMAZON.

CS 4/93 (12) cena 15.000 zł
ULTIMA UNDERWORLD 1, FASCINATION, FREDDY PHARKAS, PEPPER'S ADVENTURE, ECO QUEST 2, PUTT PUTT, HEIMDALL, KGB.

CS 5/93 (13) cena 15.000 zł
MANIAC MANSION 2, PRINCE OF PERSIA 2 cz.1, BLACK CRYPT, X-WING cz.1, EYE OF THE BEHOLDER 2 cz.1.

CS 6/93 (14) cena 15.000 zł
WEEN, RETURN OF THE PHANTOM, SHADOW OF THE COMET, X-WING cz.2, GUNSHIP 2000 cz.1, PRINCE 2 cz.2, BEHOLDER 2 cz.2

CS 7/93 (15) cena 15.000 zł
SYNDICATE, SIMON THE SORCERER, HERO QUEST 3, BEHOLDER 2 cz.3, PRINCE 2 cz.3

CS 1/94 (16) cena 15.000 zł
LEGACY, CAESAR cz.1, SAM & MAX, TFX, PRINCE 2 cz.4, BEHOLDER 2 cz.4, GUNSHIP 2000 cz.2

CS 2/94 (17) cena 15.000 zł
CAMPAIGN 2, CAESAR, KYRANDIA 2, LEGACY, PRINCE 2, BEHOLDER 2, ALONE 2.

CS 3/94 (18) cena 15.000 zł
ARENA, DELTA V, GREAT NAVAL BATTLE 2, CARRIERS AT WAR, PIRATES! GOLD, BEHOLDER 2, X-WING TOUR OF DUTY IV, DRAGONSPHERE.

WYDANIA SPECJALNE COMPUTER STUDIO – dotychczas ukazało się 9 numerów. Zawiera szczegółowe instrukcje do trudniejszych gier symulacyjnych, strategicznych i przygodowych. Poszczególne numery „Wyd. Spec." mają temat wiodący np. „Symulatory Lotu".

WS 2/92 cena 10.000 zł
FIGHTER BOMBER, GUNSHIP, POWERMONGER, SIM CITY, LARRY 3

WS 1/93 cena 10.000 zł
KING'S QUEST 1, SPACE QUEST 1, HEART OF CHINA, WONDERLAND, OPERATION STEALTH, LARRY 5

WS 2/93 cena 10.000 zł
DEUTEROS, KINGDOMS OF ENGLAND 2, PACIFIC ISLAND, KING'S QUEST 2, ISHAR, CIVILIZATION cz.1

WS 3/93 cena 10.000 zł
PORTS OF CALL, MILLENIUM, STORMMASTER, OIL BARONS, WAXWORKS, CIVILIZATION cz.2

WS 4/93 cena 10.000 zł
RED BARON, F15 II, MiG 29, INTRUDER cz.1, FALCON cz.1, ROBIN OF THE LONGBOW, CIVILIZATION cz.3

WS 5/93 cena 10.000 zł
SPACE HULK, BIRDS OF PREY cz.1, THUNDERHAWK, INTRUDER cz.2, FALCON cz.2, CIVILIZATION cz.4

WS 1/94 cena 10.000 zł
BATTLE CHESS 2, HERO'S QUEST I, KILLING CLOUD, HARPOON cz.1, BIRDS OF PREY cz.2, INTRUDER cz.3, FALCON cz.3, CIVILIZATION cz.5

WS 2/94 cena 15.000 zł
FALCON, INTRUDER, HARPOON, DUNE, DUNE2, DOGFIGHT, CIVILIZATION, 3D CONSTRUCTION KIT cz.2, GRAFIKA 4D cz.2

WS 3/94 cena 15.000 zł
COMBAT AIR PATROL, AV-8B, PERFECT GENERAL, ELF, FALCON (5), CIVILIZATION (6), INTRUDER (5), DUNA II (1), SUPREMACY, SUPERMEMO, 3D CONSTRUCTION KIT (3), WORDPERFECT FOR AMIGA, A HARD DAY'S NIGHT.

COMPUTER STUDIO PROFESSIONAL – pismo zajmujące się popularyzają wiedzy informatycznej bez podziału na sprzęt, w zakresie oprogramowania, sprzętu i literatury. Ukazał się jeden numer.

CSP 1/93 cena 15.000 zł.
AMIGA KONTRA PC, EDYTORY TEKSTU, WORDPERFECT 5.1, JAK PISAĆ, GRAFIKA 4D cz.1, 3D CONSTRUCTION KIT cz.1, DTP – ELEKTRONICZNE PRZETWARZANIE OBRAZU, BBS – CO TO JEST?, KOMPRESJA I ARCHIWIZACJA PLIKÓW, REX NEBULAR.

GRY KOMPUTEROWE – Zawierają mnóstwo recenzj krótkich opisów, podpowiedzi i tipsów.

GK 1/93 cena 15.000 zł
„Dwunstu gniewnych ludzi" – dowcipna charakterystyka graczy komputerowych;
•Recenzje – ALONE IN THE DARK 2, WING COMMANDER ACADEMY, STARLORD, DEEP CORE MORPH, ENTITY, FREDDY PHARKAS, itd.
•Tipsy – X-WING, F-117A (klawisze), SUPERFROG
•Jak Grać – CHUCK ROCK 2, DESERT STRIKE, ZOOL, BLUE FORCE, THE LOST VIKING cz.1.
•Mapy – DARKSEED

GK 1/94 cena 15.000 zł
Virtual Reality – przyszłość gier komputerowych.
•Recenzje – ULTIMA VIII, ELITE 2, SUBWAR 2050, TURRICAN 3, STRIKE COMMANDER 2, LEGEND OF KYRANDIA 2, i wiele innych.
•Lista Przebojów
•Jak Grać – LOST IN TIME cz.1, HIRED GUNS, PLA 9, GOBLINS 3 cz.1, THE LOST VIKING cz.2.

GK 2/94 cena 15.000 zł
„Komputerowe pichcenie czyli o grach od kuchni".
•Recenzje – REBEL ASSAULT, AMERICAN REVOLT, TERMINATOR RAMPAGE, BLACK SECT, BUBBA'N'STIX, GENESIA, CAMPAIGN 2, BLOODNET, DENNIS, MERCHANT PRINCE, CANNON FODDER, DARK SUN i inne.
•Jak Grać – DOOM, PUTT PUTT 2, LOST IN TIME, TAJEMNICA STATUETKI, GOBLINS 3 cz.2, GABRIEL KNIGHT, THE LOST VIKINGS cz.3.

GK 3/94 cena 15.000 zł
„CD-ROM wymóg nowych czasów"
•Nowości-recenzje – UFO, UNNATURAL SELECTION, 1942 PACIFIC AIR WAR, ACES OVER EUROPE, OUTPOST, DUNGEON HACK, THE SETTLERS, TORNADO, ROOSTER, MORTAL COMBAT i inne
•Jak Grać – ALONE 2, RINGWORLD, GABRIEL KNIGHT, AMERICAN REVOLT, GOBLINS 3, SPACE HULK, THE LOST VIKINGS, KYRANDIA 2 mapy.

GK 4/94 cena 15.000 zł
„CD-ROMowy zawrót głowy"
•Recenzje CD – DESERT STORM, KGB-CIA, MAD DOG McCREE, PSYCHO KILLER
•Nowości-zapowiedzi – NOCTROPOLIS, WEREWOLF KA-50, CONSPIRACY, MANGA!, UNDE KILLING MOON, BIOFORGE
•„Komputery kontra Konsole"
•Jak Grać – ECO QUEST, GABRIEL KNIGHT, GOBLINS 3, HERO QUEST, SPACE CRUSADE, QUEST FOR GLORY 4

GK 5/94 CENA 15.000 zł
Na pomoc CD: „Karta ReelMagic"
•Recenzje CD – DEMONSGATE, MANIAC MANSION 2, SHERLOCK HOLMES VOL. 1, DUNE, MICROCOSM, MYST
•Jak Grać – WHO SHOT JOHNNY ROCK?, HERO QUEST DATA DISK, LAURA BOW 2, AMERICAN REVOLT (3), DOOM (4), POLICE QUEST 4, CANNON FODDER, FURRY OF FURRIES
•„Komputery kontra Konsole"

"DISCOMP" IMPORT-EKSPORT

MULTIMEDIA

CD-ROM PODWÓJNEJ PRĘDKOŚCI **MITSUMI**



Do każdego czytnika CD-ROM 1 płytka CD gratis !!!

FX-001D

* 250 MS CZAS DOSTĘPU
* 350 KB/s TRANSFER
* ODCZYTUJE FORMATY:
- MULTISESSION
- KODAK Photo CD

CENA: 6.200.000 zł.

KARTA MUZYCZNA **SOUND BLASTER 16 BASIC**



* 16 BITOWY ZAPIS I ODTWARZANIE DŹWIĘKU STEREO
* 20 GŁOSOWY SYNTEZATOR DŹWIĘKU FM
* CYFROWY MIKSER STEREO

CENA: 4.500.000 zł.

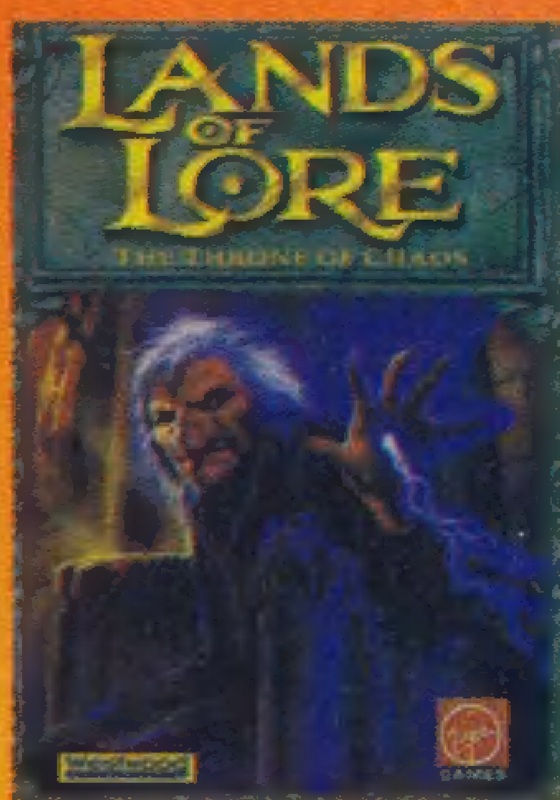
KARTA MUZYCZNA **GRAVIS ULTRASOUND**



* 32 16BITOWE KANAŁY DŹWIĘKU STEREO
* 256 KB PAMIĘCI SAMPLI
* MOŻLIWOŚĆ GENEROWANIA DŹWIĘKU KIERUNKOWEGO (3D SOUND)

CENA : 4.500.000 zł.

OPROGRAMOWANIE CD **GRY**





* 7 TH GUEST
* CARMEN SANDIEGO
* CITY 2000
* CRITICAL PATH
* DAGGER OF AMON RA
* DAY OF TENTACLE
* DRACULA UNLEASHED
* ECO QUEST
* GABRIEL KNIGHT
* JUTLAND
* LANDS OF LORE
* LEGEND OF KYRANDIA
* LOOM
* MAD DOG MCCREE
* MICROCOSM
* REBEL ASSAULT
* RETURN TO ZORK
* THE HORDE
* WILLY BEAMISH

I WIELE, WIELE INNYCH ...

OPROGRAMOWANIE CD **INNE**



* GLOBAL EXPLORER
* GROLIER ENCYCLOPEDIA 6
* MICROSOFT BOOKSHELF
* MICROSOFT CINEMANIA '94
* MICROSOFT ENCARTA
* THE ANIMALS
* WORLD ATLAS 4
* WORLD VIEW
* WILD PLACES

I WIELE, WIELE INNYCH ...

A TAKŻE:

* CD-ROM MITSUMI LU005S
* CD-ROM TEAC CD 50 SCSI
* SOUND BLASTER PRO
* SOUND BLASTER 16 MULTI CD
* SOUND BLASTER 16 SCSI-2
* GRAVIS ULTRASOUND 1 MB

Sprzedaż hurtowa i detaliczna:
04-506 Warszawa
ul. Minerska 73 tel./fax 12-09-38
pon.-pt. godz. 9.00-16.00

Podane ceny zawierają podatek VAT

Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym

Sprzedaż detaliczna:
D.H. "KAMIONEK" 1p.
Warszawa ul.Kinowa 19
godz. pon.-pt. 13.00-20.00